CYBERPUNK 2077
Neue Infos zur deutschen Version des heiß ersehnten Sci-Fi-RPGs

BORDERLANDS 3
Ausführlich getestet: 2Ks Shooter geht endlich in die dritte Runde!

PC Games
Wissen, was gespielt wird

EXTENDED

+ 2 DVDs + 16 SEITEN EXTRA

+ MIT TOP-VOLLVERSION

PES 2019

Karriere, Freundschaftsspiele, Online-Ligen – PES 2019 bietet für jeden Fußballfan den passenden Spielmodus.

DIE SIEDLER

Es wuselt wieder: Die Aufbau-Reihe kehrt 2020 zu ihren Ursprüngen zurück – wir haben das Remake exklusiv gespielt und mit den Entwicklern gesprochen!

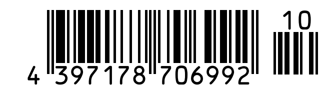
GEARS 5

Im großen Test: Microsofts Vorzeige-Actionreihe ist auch im neuesten, fünften Teil brutal unterhaltsam.



AUSGABE 326
10/19 | € 6,99
www.pcgames.de

Österreich: € 7,90; Schweiz sfr 12,20; Dänemark dkr 79,00;
Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 9,00;
Holland, Belgien, Luxemburg € 8,20



NEU 1&1 VORTEILSWELT!

1&1 ALL-NET-FLAT

- ✓ FLAT TELEFONIE
- ✓ FLAT INTERNET
- ✓ FLAT EU-AUSLAND

ab **9,99** ~~19,99~~ €/Monat*
12 Monate, danach 19,99 €/Monat. Ohne Gadget.

HONOR 20

Samsung Galaxy S10+

HUAWEI P30 Pro

Top-Gadget auf Wunsch dazu!*
Sichern Sie sich jetzt ein cooles Zusatzgerät für Ihr Smartphone, z. B. den E-Scooter von SoFlow. Oder entscheiden Sie sich für 120,– € Preisvorteil in den ersten 12 Monaten.

E-Scooter von SoFlow mit Straßenzulassung!









02602 / 96 96

1&1

1und1.de

*1&1 All-Net-Flat mit 2 GB Highspeed-Volumen/Monat (bis zu 21,6 MBit/s im Download/bis zu 11 MBit/s im Upload, danach jew. max. 64 kBit/s) für die ersten 12 Monate 9,99 €/Monat, danach 19,99 €/Monat. Telefonate in dt. Fest- und Handynetze inklusive sowie Verbindungen innerhalb des EU-Auslands und aus EU nach Deutschland plus Island, Liechtenstein und Norwegen. Mit Smartphone ab 8,– €/Mon. mehr, ggf. zzgl. einmaligen Gerätepreises (Höhe geräteabhängig). Kostenlose Overnight-Lieferung. Einmaliger Bereitstellungspreis 29,90 €. 24 Monate Vertragslaufzeit. Sonderkündigung im ersten Monat möglich. Bei Auswahl eines Zusatzgerätes aus der 1&1 Vorteilswelt, entfällt der Preisvorteil für die ersten 12 Monate, zzgl. Einmalzahlung oder 24-monatige Ratenzahlung (von gewähltem Gerät abhängig). Abbildungen ähnlich. Solange der Vorrat reicht. Versicherungskennzeichen nicht enthalten. Preise inkl. MwSt. 1&1 Telecom GmbH, 56403 Montabaur

Zurück in die Vergangenheit – **mit Blick auf die Zukunft**


Sascha Lohmüller, Redaktionsleiter

„Wo ist denn dieser blöde Quest-NPC hier?", „Mist, mein Pet ist schon wieder gestorben!", „Was? Wie viel soll mein neuer Zauber kosten??" oder auch „Echt jetzt? Noch mal durch die ganze Zone rennen? Da unten war ich doch gerade erst!" So oder so ähnlich müssen sich die Ausrufe in der Redaktion auch vor etwas mehr als 14 Jahren angehört haben, als World of Warcraft das erste Mal an den Start ging. Kann ich nicht beurteilen, damals war ich noch ein unschuldiger Student. Zumindest aber klingt es seit Ende August so, denn WoW Classic hat viele ehemalige Spieler aus unserer Redaktion zurück nach Azeroth gelockt, die nun jede freie Minute damit verbringen, ihre Zwerge, Nachtelfen und Orcs mühsam durch die alten Gebiete zu leveln. Auch ich habe natürlich auf Drängen einiger Kollegen und Freunde mal reingeschaut – und mit einem Krieger direkt den Hardmode gestartet. Nach mittlerweile rund 30 Stufen (verteilt auf mehrere Charaktere) und mindestens ebenso vielen virtuellen Toden muss ich sagen: Macht schon Laune und wird sicher auf meiner Festplatte bleiben, aber: Alles war früher sicherlich nicht besser. Wer sich dennoch einmal durch den ganzen klassischen Content questen möchte, dem helfen vielleicht unsere übersichtlichen Level-Guides für jede Klasse im Extended-Teil.

Dass mich Classic nicht so eingenommen hat wie damals, ist aber vielleicht auch ganz gut so, denn dann müsste ich die ganzen Spiele liegenlassen, die jetzt im Herbst endlich veröffentlicht werden. Um das Thema unserer Cover-Story spielen zu dürfen, müssen wir uns allerdings noch bis 2020 gedulden. Denn Ubisoft verschob den Release von Die Siedler kürzlich auf das nächste Jahr. Trotzdem konnten wir die Entwickler bereits jetzt besuchen und durften exklusiv ausgiebig in den Reboot der Aufbau-Reihe hineinspielen. Was wir dabei erlebt haben und was Serien-Erfinder Volker Wertich uns noch so erzählt hat, lest ihr in Matthias' Vorschau ab Seite 12. Und wer gar nicht weiß, worum es bei Die Siedler geht, dem legen wir unsere Retrospektive auf Seite 20 ans Herz.

Davon abgesehen lest ihr in unserem Vorschau-Teil noch letzte Eindrücke zu Tom Clancy's Ghost Recon: Breakpoint, das wir jüngst in Paris erneut spielen konnten, bevor dann für die nächste Ausgabe bereits der Test ansteht. Und: Auch ein paar Highlight-Themen der Gamescom letzten Monat haben wir noch einmal für euch aufbereitet, darunter Titel wie Cyberpunk 2077, Marvel's Avengers oder Planet Zoo.

Wie bereits angedeutet, startet nun aber vor allem die jährliche Test-Welle im Herbst. Den Anfang machen in dieser Ausgabe 2Ks Loot-Shooter Borderlands 3, Microsofts Action-Spektakel Gears 5, Remedys Psycho-Thriller Control und Konamis Fußball-Simulation PES 2020 – so viel sei verraten: ein Ausfall ist nicht dabei. Das ambitionierte Ancestors: The Humankind Odyssey hingegen schnitt bei unserem Tester Felix weniger positiv ab – all diese Tests lest ihr ab Seite 42.

Im Special-, Hardware- und Extended-Teil lest ihr in dieser Ausgabe nicht nur die erwähnten WoW-Classic-Guides, sondern unter anderem auch unseren Bericht aus der Beta-Phase des neuen GOG Galaxy 2.0 oder die neue Reihe „Mein erstes Mal", in der diesmal unser freier Autor Benedikt Plass-Fleßenkämper über seine allerersten Schritte in Pool of Radiance berichtet. Käufer der Extended-Version freuen sich zudem über die digitale Vollversion zu PES 2019 – inklusive Rabatt-Aktion für das nagelneue PES 2020. Und nun wie immer: Viel Spaß beim Lesen!

Sascha und das PC-Games-Team

+++ PCG-Ticker +++

+++ NEWS Aktuelles +++

+++ Wo wir schon mal bei Die Siedler sind – eine kurze, unverbindliche Umfrage im Büro hat ergeben: Den Titel als bester Teil der Reihe teilen sich Die Siedler 2 und 3. Siedler 7 bekam immerhin eine Ehrenstimme. +++

+++ Nach der Ankündigung von Empire of Sin freute sich Sascha: „Das ist ja wie Mafia früher auf dem C64!" Das wird ihn und die drei verbliebenen Fans dieser Software-Mumie sicher freuen … +++

+++ Apropos Software-Mumie: Auch Shenmue 3 erscheint bald. Wollten wir nur noch mal erwähnen. +++

+++ NEWS Tests +++

+++ Borderlands 3 und Gears 5, beide in einer Ausgabe. Logisch, dass die Action-Fans in unserer Redaktion für den Test Schlange standen und jetzt bereits Koop-Sessions planen. Vielleicht sieht man sich ja! +++

+++ Jeden September dasselbe: Ein neues PES und ein neues FIFA erscheinen und unsere drei Fußball-Fanatiker Chris, David und Sascha fachsimpeln über drei Tischreihen hinweg über Aufstellungen, Taktiken und Transfers, unterbrochen von Ausrufen wie „BOAH, guck dir das Tor mal bitte an!!" Für den Rest der Redaktion gilt: Zum Glück ist bald Oktober. +++

+++ Ancestors ist leider nicht so gut geworden wie erhofft, daher hatten wir keine Verwendung mehr für folgende Wortspiele: Mach den Affenschein, Was für ein Affentheater, Return to Monkey Island 2+++

+++ NEWS Vermischtes +++

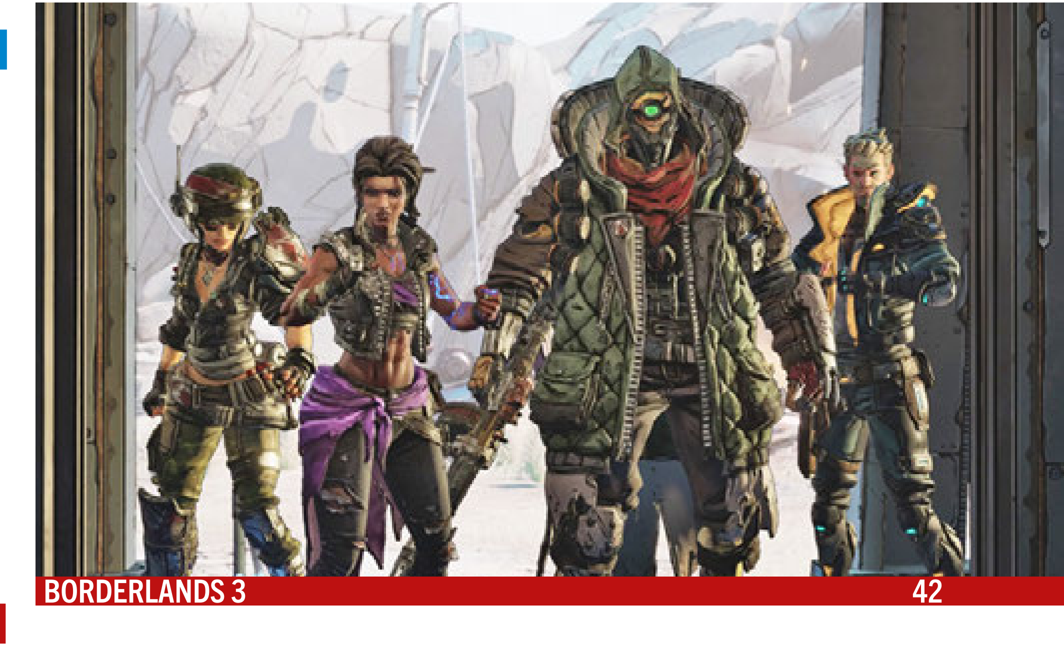
+++ WoW Classic hält übrigens nicht nur Teile der Redaktion in Atem, auch der Rest des Verlags ist betroffen. Ex-Chefchen Wolfgang ist beispielsweise wieder fleißig dabei. +++

INHALT 10/2019


DIE SIEDLER 12


GEARS 5 48

AKTUELL


BORDERLANDS 3 42

TEST

MAGAZIN

HARDWARE

EXTENDED

SERVICE


GOT
AB 12. OKTOBER | 20:15
FREE-TV-PREMIERE
DIE FINALE STAFFEL
RTL II
#FINALEFÜRALLE
RTL2.DE/GOT
© 2019 Home Box Office, Inc. All rights reserved. HBO ® and related channels and service marks are the property of Home Box Office, Inc.

... und das ist auf den DVDs:

VOLLVERSION auf DVD



Passend zum Start der neuen Fußballsaison findet ihr in dieser Ausgabe der PC Games die Vollversion von Pro Evolution Soccer 2019.



In PES 2019 sind zwar nur drei lizensierte deutsche Mannschaften mit dabei, doch durch das Import-Feature könnt ihr auch die Bundesliga erstellen.



Wenn ihr nicht wollt, dass Suso vom AC Milan weiterhin so grimmig dreinguckt, dann verschafft ihm doch einfach einen Grund zum Jubeln!

PRO EVOLUTION SOCCER 2019

Fußball ist unser Leben, denn König Fußball regiert die Welt – dieses Motto gilt natürlich auch jährlich für all die Fans von PES und FIFA. Konamis Fußballsimulation macht auch in diesem Jahr den Anfang und pünktlich zum Release von eFootball PES 2020 findet ihr in dieser Ausgabe die Vollversion des Vorgängers, Pro Evolution Soccer 2019. Ganz gleich ob Spieler- oder Manager-Karriere, Turniere, Off- und Online-Duelle – von den Modi her dürfte für jeden Geschmack etwas dabei sein. Und: Auch Bundesliga-Fans kommen dank zahlreich vorhandener Community-Patches auf ihre Kosten. Wir wünschen viel Spaß beim Böllern!

INSTALLATION

Bei unserer Vollversion zu Pro Evolution Soccer 2019 handelt es sich um einen Gratis-Code auf Gamesplanet.com. Dazu gebt ihr den Code auf unserer Codekarte unter www.pcgames.de/codes ein. Den Code, den ihr dort erhaltet, gebt ihr dann auf https://de.gamesplanet.com als Rabatt-Code ein, nachdem ihr das Spiel dort in euren Warenkorb gelegt habt. Dadurch ändert sich der Preis auf 0 Euro und ihr erhaltet nach dem „Kauf" einen Steam-Code für das Spiel. Außerdem erhaltet ihr einen weiteren Code, mit dem ihr eFootball PES 2020 um 33% rabattiert kaufen könnt.

FAKTEN ZUM SPIEL

Genre: Sportspiel
Publisher: Konami
Veröffentlichung: 30. August 2018

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows 7 / 8 / 10 64-bit, Intel Core i5-3470 / AMD FX 4350, 4 GB RAM, Nvidia Geforce GTX 670 / AMD Radeon HD 7870, 30 GB freier Festplattenspeicher
Empfohlen: Windows 7 / 8 / 10 64-bit, Intel Core i7-3770 / AMD FX 8350, 8 GB RAM, Nvidia Geforce GTX 760 / AMD Radeon R9 270X, 30 GB freier Festplattenspeicher

* Eure persönliche Seriennummer für die Installation unserer DVD-Vollversion des Spiels erhaltet ihr, indem ihr den Code von der Codekarte (nur in der Extended-Fassung der PC Games) auf dieser Website eingebt: www.pcgames.de/codes. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

DVD 1

VOLLVERSION
- Pro Evolution Soccer 2019

TOOLS (AKTUELLE VERSIONEN)
- 7 Zip
- Adobe Reader DC
- VLC Media Player

VORSCHAU
- Chernobylite
- Cyberpunk 2077
- Desperados 3
- Die Siedler
- Dragon Ball Z: Kakarot
- Empire of Sin
- FIFA 20
- Marvel's Avengers
- Need for Speed: Heat

TEST
- Control

SPECIAL
- Fußballspiele für den PC
  Was gibt es abseits von FIFA und PES?
- Gamescom 2019 – Indie Highlights
- Gamescom 2019 – Neuankündigungen



DVD 2

VORSCHAU
- Borderlands 3
- Circuit Superstars
- Gears 5
- Tom Clancy's Ghost Recon: Breakpoint
- Predator: Hunting Grounds
- Shenmue 3
- Trine 4: The Nightmare Prince

TEST
- Age of Wonders: Planetfall
- Bear With Me: Complete Edition
- Madden NFL 20
- The Dark Pictures: Man of Medan
- Rebel Galaxy: Outlaw
- The Great Perhaps

SPECIAL
- Black Mesa – Xen-Abschnitte im Vergleich
- Spiele-Releases im September 2019



DIE REDAKTION

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

SASCHA LOHMÜLLER | Redaktionsleiter



Spielt gerade:
WoW (BfA und Classic), Borderlands 3, PES 2020, Minecraft

Hört gerade:
Year Of The Goat – Novis Orbis Terrarum Ordinis; Insomnium – Heart Like A Grave; Opeth – In Cauda Venenum; Wednesday 13 – Necrophaze

Hat sich ausnahmsweise:
mal eine Collector's Edition gegönnt – die vom neuen Tool-Album

Und sonst:
Düst eine Woche nach der Abgabe (und damit ziemlich genau dann, wenn ihr das hier lest) endlich mal in den Urlaub – hallo, Amsterdam!

MARIA BEYER-FISTRICH | Brand / Editorial Director



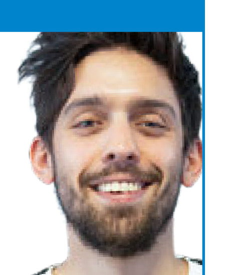
Spielt:
Final Fantasy 8 Remastered, WoW Classic

Hört:
Das neue Album von Ty Segall!

Schaut:
Loro – der jüngste Film von Paolo Sorrentino (wunderbar seltsam), Der Goldene Handschuh (der Film ist gut, aber das Buch von Heinz Strunk ist besser)

Außerdem:
„Es geht eine Träne auf Reisen", weil der Sommer vorbei ist.

MACI NAEEM CHEEMA | Volontär



Spielt gerade:
Greedfall und hoffentlich bald Link's Awakening auf der Switch

Schaut gerade:
By the Grace of God (durchaus interessanter Film), Der Goldene Handschuh (durchaus interessanter Film), Shirkers (unbedingt auf Netflix gucken) und wieder mal ganz viel Patriot Act (uff!)

Liest gerade:
Gideon Falls von Jeff Lemire

Und sonst:
Geht's mir grad trotz Sommerende ziemlich gut

MATTI SANDQVIST | Redakteur



Hat gerade:
Urlaub

War davor leider:
krank

Hätte:
seinen Kasten hier natürlich trotzdem etwas früher ausfüllen können.

Muss deswegen jetzt damit leben (courtesy of google translate):
Jag älskar sverige. Sverige är världens bästa land. Jag hoppas att Sverige blir världsmästare i ishockey. Och inte de outhärdliga finländarna med sina motbjudande krabbor.

MATTHIAS DAMMES | Redakteur



Spielt gerade:
Borderlands 3, Greedfall, Torchlight 2

Hat gemerkt:
dass sein Rechner daheim mal wieder neue Hardware vertragen könnte. Borderlands 3 läuft auf dem fünf Jahre alten Teil nur noch mit reduzierten Einstellungen. Aber ich habe mich so schön an die Bequemlichkeit meiner PS4 gewöhnt.

Hört derzeit:
das Hörbuch des Assassin's-Creed-Odyssey-Romans. Leider nur eine Nacherzählung der Story des Spiels und kein neuer Stoff.

FELIX SCHÜTZ | Redakteur



Zuletzt durchgespielt:
Telling Lies, Children of Morta, Ancestors, South Park: The Fractured But Whole. Nun voll mit The Surge 2, Borderlands 3 und Blasphemous beschäftigt. Danach: Greedfall, Control und Link's Awakening (Switch).

Erntet derzeit auf seinem Balkon:
Mehr als 200 Tomaten und fast jeden Tag eine Handvoll Erdbeeren.

Schaut derzeit:
Preacher Season 4, Star Trek: TNG – Season 1 und hoffentlich bald Joker.

Renovierte zuletzt das Kinderzimmer: streichen und neue Möbel.
Nie wieder, nein: NIE wieder ein PAX-Schrank mit Schiebetüren.

LUKAS SCHMID | Redakteur



Spielt gerade:
The Legend of Zelda: Link's Awakening auf der Switch

Ist verliebt in:
The Legend of Zelda: Link's Awakening auf der Switch

Fragt sich:
Wie man es angesichts des zum Bersten gefüllten Spieleherbstes schaffen soll, auch nur annähernd alle Highlights auszuprobieren.

Freut sich:
Dass die Tage nach dem für meinen Geschmack unerträglich heißen Sommer endlich wieder kürzer und vor allem deutlich kühler werden.

CHRISTIAN DÖRRE | Redakteur



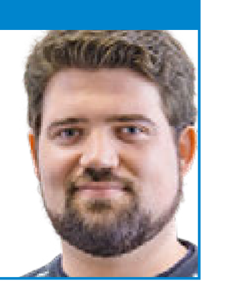
Spielt gerade:
eFootball PES 2020, Link's Awakening (Switch)

Hört gerade:
Slipknot – We Are Not your Kind

Liest gerade:
The Boys von Garth Ennis (nach der tollen ersten Staffel der Serienadaption waren die Comics ein Pflichtkauf)

Und sonst:
Gamescom vorbei, Urlaub vorbei – joa, doof. Wenigstens erscheinen in nächster Zeit viele gute Spiele.

DAVID BENKE | Video-Volontär



Spielte zuletzt:
Mirror's Edge: Catalyst, Limbo, The Unfinished Swan

Schaut gerade:
Wie er gerade so mit der Arbeit rumkommt, da sich Video-Kollege Dominik erst mal für drei Wochen in den Urlaub verabschiedet hat.

Hört demnächst:
Alligatoah live in der Arena Leipzig

Und sonst:
Freue ich mich darüber, dass man im Supermarkt endlich wieder Spekulatius kaufen kann. Anfang September. Es lebe der Kapitalismus!

PAULA SPRÖDEFELD | Redakteur



Spielt:
Weiterhin Man of Medan, um herauszufinden, wie alle sterben

Hört:
Somali Yacht Club

Schaut:
Derzeit wieder alles, was mit Sherlock Holmes zu tun hat.

Und sonst:
This is Halloween, this is Halloween. Halloween, Halloween … man könnte meinen, ich freue mich auf den Herbst. Ist auch so. Im Sommer ist es doch eigentlich eh viel zu warm.

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo: abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren: abo.pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook: www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter: www.twitter.com/pcg_de

PC Games auf Instagram: www.instagram.com/pcgames.de





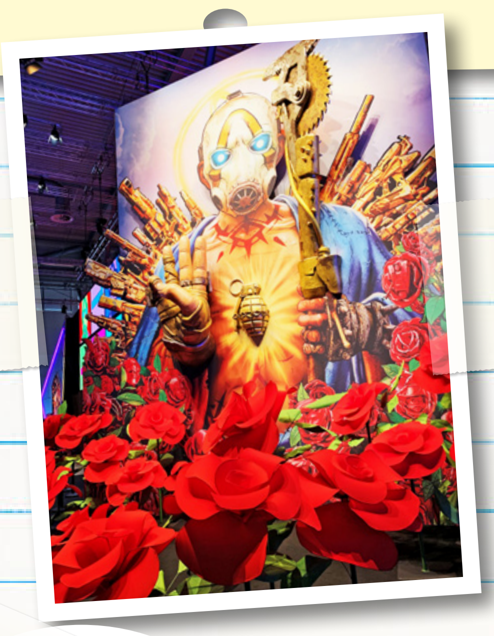
DAS PC-GAMES-**TEAM-TAGEBUCH**

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen. Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.

Rhein mit euch!

Das wichtigste Thema Ende letzten Monats war natürlich die Gamescom in Köln. Direkt im Anschluss an die letzte PC-Games-Produktion reisten daher Matti, Chris, David, Johannes, Susanne und Maria nach Köln, um sich dort vor Ort mit den neuesten Neuigkeiten zu den Spielen der Zukunft einzudecken. Das Wichtigste davon haben wir euch für diese Ausgabe noch einmal aufbereitet, den Rest lest ihr wie immer online auf pcgames.de. Bis zum nächsten Jahr!







Tach, ich bin der Neue!

An dieser Stelle begrüssen wir unseren neuen Volontär Marcel „Maci" Naeem Cheema. Maci ist 27 Jahre jung und seit dem ersten August bei uns, die Vorstellung musste im Gamescom-Trubel aber erst einmal warten. Ganz besonders liegen ihm Spiele am Herzen, die sich einen auffällig kreativen, narrativen oder emotionalen Schwerpunkt auf die Fahne pinseln. In Zukunft beliefert Maci euch also mit Specials, Videos, Tests und Vorschauen. Willkommen an Bord!

Der Abo-Newsletter

Exklusive Infos für PC-Games-Abonnenten

Leser-Aktionen, exklusive Gewinnspiele, Spezial-Angebote und Vorab-Informationen direkt aus der Redaktion – all das bietet der beliebte PC-Games-Abo-Newsletter. Und so bekommt ihr ihn: Einfach Name, Anschrift, E-Mail-Adresse und Abo-Nummer (findet ihr auf dem Adressen-Etikett eures Abo-Hefts) an abo@computec.de mailen – schon seid ihr auf dem Verteiler.

Euer Lieblings-Magazin auch digital lesen!

PC Games gibt es in allen Variationen.

Ihr müsst euch nur noch entscheiden, wie ihr euer Lieblings-Magazin lesen wollt: in gedruckter oder digitaler Form, einzeln oder im Abo.

Einfach, bequem, flexibel und immer dabei.



Oder wollt ihr einfach mal ein anderes Magazin ausprobieren?





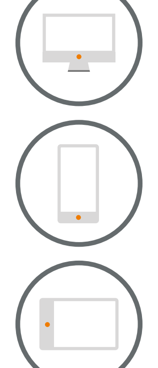












Alle Magazine gibt es für Tablet, Smartphone, Kindle Fire, im Browser und klassisch am Kiosk.

shop.computec.de

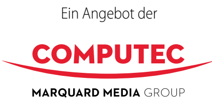
Oder einfach in eurem Store nach dem Namen des Magazins suchen.







Ein Angebot der



Die Siedler

Genre: Aufbaustrategie
Entwickler: Ubisoft Düsseldorf
Hersteller: Ubisoft
Termin: 2020

Noch vor der Gamescom hatten wir die Gelegenheit, exklusiv das Team von Ubisoft Düsseldorf zu besuchen und den Reboot der Aufbaureihe selbst zu spielen.

Von: Matthias Dammes

Genau vor einem Jahr auf der Gamescom 2018 kündigten die Entwickler von Ubisoft Blue Byte mit Die Siedler ihr neuestes Projekt an. Unter der kreativen Leitung von Siedler-Erfinder Volker Wertich soll ein Reboot der altgedienten Aufbauserie wieder zu altem Glanz verhelfen. Ein Jahr später sind die Macher nun erstmals bereit, Einblicke in das Spiel zu geben und der Öffentlichkeit vorzustellen, was das neue Siedler ausmacht. Wir wurden zu diesem Zweck exklusiv nach Düsseldorf in die Blue-Byte-Zentrale eingeladen. Hier hatten wir als erste Redaktion überhaupt die Möglichkeit, zwei Stunden in die aktuelle Pre-Alpha-Version reinzuspielen und uns ausführlich mit Creative Director Volker Wertich zu unterhalten. Dabei bekamen wir ein Spiel präsentiert, das sich bereits sehr stark nach Die Siedler anfühlt und überraschend komplex und vielschichtig daherkommt.

Doch der Reihe nach. Wir fangen mit den schlechten Nachrichten an. Den ursprünglich angepeilten Releasezeitraum zum Ende dieses Jahres können die Entwickler nicht halten. Zum Wohle der Qualität des Spiels wurde entschieden, den Titel erst im kommenden Jahr zu veröffentlichen. Man habe viele komplexe Systeme und neue Features im Spiel, die noch ein wenig Arbeit erfordern. Daher wolle man nichts überstürzen. Volker Wertich erklärt uns, dass es dem Team wichtig ist, den Spielern ein Die Siedler zu liefern, das deren Erwartungen entspricht.

Die Grundfesten der Siedler

Was genau sich die Entwickler unter dem neuen Siedler vorstellen, skizziert für uns Senior International Brand Manager Michael Thielmann in einer kurzen Präsentation, bevor wir selbst die Maus in die Hand nehmen dürfen. Demnach besteht für die Macher das typische Siedler-Erlebnis aus fünf zentralen Elementen. Das erste ist die Erkundung. Der Spieler muss immer wieder aufs Neue herausfinden, wo er die benötigten Ressourcen bekommt und wo sich eventuelle Feinde niedergelassen haben. Dies geht über in die Herausforderungen, die sich dem Spieler beim Aufbau der Siedlung und bei der Auseinandersetzung mit dem Gegner stellen.

Ein weiterer zentraler Aspekt ist der Detailreichtum in der Darstellung des Spiels. Hunderte von


Viel Liebe zum Detail und die Visualisierung jeglicher Spielvorgänge sind die großen Stärken des Spiels.


In Siedler geht es auch immer um den Konflikt mit dem Nachbarn. Dazu sind ausgebildete Kämpfer von Vorteil. Sie sind aber nicht der einzige Weg zum Sieg.

Animationen für Siedler und Gebäude sorgen für das typische Wuseln auf dem Bildschirm. Jeder Herstellungsvorgang, jeder Warentransport, jedes Stück an Gütern ist im Spiel auch wirklich zu sehen. „Was du siehst, ist das, was du bekommst" nennen die Entwickler das. Darüber hinaus verstehen die Macher ihr Spiel auch als Sandbox – die Spieler sollen alle Freiheiten genießen, um an die Herausforderungen heranzugehen. Zu guter Letzt legt das Team auch viel Wert darauf, dass Die Siedler ein entspanntes Spiel ist. Es geht nicht um schnelle, hektische Aktion, sondern um überlegtes Handeln. Man soll auch mal in der Lage sein, sich einfach nur zurückzulehnen und dem wuseligen Treiben zuzuschauen.


Gebaut wird in Die Siedler auf einem Hexfeld-System. Die Siedlungen wirken durch verschiedene Ausrichtungen der Gebäude und Straßen dennoch sehr organisch.

Um diesen Grundpfeilern eines guten Siedler-Spiels auch heute gerecht zu werden, war das Ziel, das Gameplay an den richtigen Stellen zu modernisieren und mit frischen Features anzureichern. Wichtig war den Entwicklern dabei auch, den Siedlern mehr Emotionen zu verpassen, damit Spieler direkt die Stimmungslage unter ihren Leuten erkennen können. So sollen sich zum Beispiel hungrige Arbeiter und andere verärgerte Bürger schon an deren Ausdrucksweise erkennen lassen. Erlebbar wird das alles in einer Einzelspieler-Kampagne, Skirmish-Partien sowie im Mehrspieler-Modus. Das alles soll zudem noch von einer motivierenden Meta-Ebene umspannt sein, zu der die Macher aber noch keine Details verraten haben.

Prozedurale Herrlichkeit

Für unsere Anspielsession starten wir eine Skirmish-Karte und schauen zunächst unseren Siedlern bei der Ankunft auf einer neuen Insel zu. Mit Beibooten werden aus unserem Schiff die ersten Siedler und Rohstoffe an den Strand geschafft. Beim ersten Blick auf die Karte fällt die wunderhübsche Landschaftsgestaltung auf. Trotz des leichten Comic-Looks von Die Siedler nutzen die Entwickler die mächtige Snowdrop-Engine, die vor allem für die The-Division-Reihe bekannt ist, um schicke Vegetation, Berge, Bäume und Wasser zu zaubern. Das Besondere dabei: Die Karten von Die Siedler sind alle prozedural generiert. So soll der Spieler immer wieder vor neue Herausforderungen gestellt werden und der Entdeckerdrang aufrechterhalten bleiben.

Die Technik dahinter wurde von einem eigenen Team von Ubisoft entwickelt, das sich ausschließlich mit prozeduralen Systemen beschäftigt. Bei der Generierung einer Karte wird zunächst eine Art Blaupause für die Verteilung von Bauflächen und Ressourcen erstellt. Dabei werden vom Spieler für die Partie festgelegte Parameter sowie feste Regeln der Entwickler berücksichtigt. Basierend darauf wird dann die eigentliche Karte mit allen möglichen Landschaftselementen erzeugt. Soweit wir das bisher sehen konnten, sieht man den Karten hinterher ihre zufallsgenerierte Herkunft nicht an. Die Landschaften bieten unglaublich viel Abwechslung und machen eher den Eindruck, als seien sie von Hand gebaut.

Sechsecke und Straßen

Wie für das Genre üblich starten wir unsere Siedlung mit Betrieben für die Grundversorgung. Dazu suchen wir uns einen üppigen Wald. Dieser bietet nicht nur Bäume für Baumaterial, sondern beherbergt auch Beerensträucher und Wildtiere. Also etablieren wir am Rand des Waldes Holzfäller, Sammler und Jäger. Alle drei Betriebe bewirtschaften den Forst und haben Einfluss auf dessen Ökosystem. Bäume und Beeren wachsen mit der Zeit nach, solange wir die Vegetation nicht völlig kahlschlagen. Auch die Tiere verfügen über eine komplexe Simulation. Sie werden geboren, vermehren sich, werden alt und sterben. Mit den Jägern beschaffen wir aber nicht nur Felle und Fleisch von Hasen, Wildschweinen und Hirschen, sondern regulieren auch die Population. Zu viel Jagd gefährdet die Bestände, während zu wenig Jagd dafür sorgen kann, dass die sich vermehrenden Tiere zu einer Gefahr werden. Bevor es so weit ist, müssen die Betriebe aber erst einmal errichtet werden. Also beginnen unsere Siedler damit, die benötigten Rohstoffe zu den Baustellen zu tragen. Hierfür benötigen unsere Mannen ähnlich wie in Die Siedler 3 nicht unbedingt eine Straße, aber es ist dennoch von Vorteil, die Gebäude mit einem sinnvollen Straßennetz zu verbinden. Zum einen laufen die Siedler auf den Straßen ein wenig schneller, zum anderen können wir unsere Träger im späteren Spielverlauf mit Karren und ähnlichen Transportvehikeln ausstatten, für die in jedem Fall eine Straßenverbindung benötigt wird. Gebaut wird übrigens auf einem Hexfeld-Muster. Jedes Gebäude besteht aus einem oder mehreren Hexfeldern. Vor dem Bau können wir das Objekt drehen und dessen Ausrichtung und die Richtung der Straßenanbindung be-


Für die Tierwelt simuliert Die Siedler ein ganzes Ökosystem. Wie viel oder wenig wir jagen hat Einfluss auf die Bestände.

Auf Bauernhöfen können verschiedene Nutzpflanzen wie Getreide angebaut werden, die in die Nahrungskette der Siedlung einfließen.

stimmen. Trotz dieser Grundstruktur aus sechseckigen Feldern wirkt alles, was wir errichten, sehr organisch. Das liegt auch an den sehr natürlich verlaufenden Wegen, die auf einem einzigen Hexfeld bis zu zwölf verschiedene Ausrichtungen annehmen können. Damit unterscheidet sich eine Ortschaft in Die Siedler zum Beispiel deutlich vom starren, rechteckigen Aufbau einer Stadt in der Anno-Reihe.

Kochen für das Volk

Nachdem die ersten Gebäude errichtet sind, ist es an der Zeit, dass wir uns um die Expansion Gedanken machen. In unserem überschaubaren Startgebiet gibt es längst nicht alle Rohstoffe und bei Weitem nicht genügend Bauplatz. Also errichten wir an unserer Grenze, die Siedler-typisch wieder aus vielen aneinandergereihten Grenzsteinen besteht, an mehreren strategischen Stellen einen Wachturm. Sobald dieser steht, werden automatisch Teile unserer Armee dort stationiert. Bogenschützen bemannen den Turm zur Verteidigung und Pioniere beginnen damit, die Grenzsteine rund um das Gebäude Stück für Stück zu verschieben und damit unser Gebiet zu vergrößern.
Unterdessen kümmern wir uns um die Nahrungsversorgung unserer Siedler. Unsere Untertanen entwickeln mit der Zeit nämlich Hunger, der gestillt werden will, da sie sonst die Arbeit niederlegen. Wir haben ja bereits Sammler und Jäger und in der Zwischenzeit auch noch ein paar Fischer platziert. Doch mit der Beschaffung der Rohmaterialien ist es noch nicht getan. Wir errichten nun noch eine ganze Reihe von Wohnhäusern. Hier arbeiten Siedler, die sich um das Kochen von leckeren Speisen kümmern, die sie dann an die hungrigen Leute ausliefern. Dazu gehen sie automatisch los, um sich die Zutaten von den Produktionsbetrieben zu besorgen. Um die Laufwege zu verkürzen, platzieren wir die Marktstände in der Nähe unserer Wohnsiedlung. Hierhin werden jetzt die Produkte von Sammlern, Jägern und Fischern geliefert.

Was dem Spiel an dieser Stelle noch ein wenig fehlt, sind informative Anzeigen, wie es um die Versorgungslage unserer Siedler bestellt ist. Wir können zwar anhand der Rauchentwicklung an unseren Wohnhäusern erkennen, ob diese ausgelastet sind, wirkliche Gewissheit, ob niemand hungert, haben wir aber nicht. Volker Wertich erklärt uns, dass viele dieser Informationen in der aktuellen Pre-Alpha-Version des Spiels noch nicht enthalten sind. Im fertigen Spiel soll es in jedem Fall mehr informative Anzeigen geben. Zum Beispiel in Form von Filtern für die Minimap. Diese lässt sich übrigens wie ein Windows-Fenster beliebig in der Größe verändern.

Träger mit AufstiegSschancen

Als nächsten Schritt in der Entwicklung unseres Reiches ist es an der Zeit, auf die zweite Stufe vorzudringen. Dazu errichten wir das Rathaus als zentrales Gebäude. Sobald dieser Bau abgeschlossen ist, stehen uns diverse neue Möglichkeiten offen. So können wir die vorhandenen Betriebe auf die zweite Stufe aufwerten, was ihre Produktion steigert. Neue Gebäude


Die Jägerhütte sollte am Rand eines Waldes platziert werden, wo die Jäger Rehe, Wildschweine und Hasen als Fleischquelle bejagen können.


Rund um die Arena sind hier vor allem Wohnhäuser und Marktstände zu sehen, die zur Versorgung der Siedler mit frisch gekochtem Essen dienen.

der gleichen Art können wir wahlweise in der ersten oder direkt in der zweiten Stufe errichten. Außerdem werden durch den Aufstieg eine Vielzahl an neuen Gebäuden für weitere Warenketten freigeschaltet.

Als Erstes müssen wir uns jedoch um unsere Baumaterialversorgung kümmern. Denn in der zweiten Stufe brauchen wir zum Bauen nicht mehr einfach nur Holzstämme, sondern Bretter. Also platzieren wir in der Nähe unserer Holzfäller ein paar Sägewerke. Mit dem Wachstum unserer Siedlung wird aber noch eine andere Ressource knapp: Siedler. Um neue Untertanen zu rekrutieren, errichten wir am Strand einen Hafen. Von hier aus zieht nun immer ein Boot los, um neue Einwohner anzuwerben. Um die Erfolgschancen zu erhöhen, können wir später noch Münzen prägen lassen, mit denen sich potenzielle neue Untertanen leichter überzeugen lassen. Je größer die eigene Siedlung, umso schwieriger wird es, neue Leute zu finden.


Wenn wir einen Betrieb für kurze Zeit boosten, helfen ein paar Träger dem ansässigen Handwerker bei den Arbeitsschritten und beschleunigen so die Produktion.

Die Neuankömmlinge am Hafen gehören zunächst immer zur Gruppe der Träger. Unsere Siedler sind nämlich in vier verschiedene Gruppen unterteilt. Die Träger sorgen für den Warentransport sämtlicher Güter zwischen Lagern, Baustellen und Betrieben. Dann gibt es noch die Bauarbeiter, die für die Errichtung der Gebäude zuständig sind. Die Gruppe der Arbeiter stellt alle benötigten Arbeitskräfte für die verschiedenen Betriebe. Die vierte Kategorie von Siedlern bilden dann schließlich die Soldaten. Arbeiter, Bauarbeiter und Soldaten werden im Gildenhaus beziehungsweise in den entsprechenden militärischen Einrichtungen aus der Gruppe der Träger ausgebildet. Dabei muss man natürlich darauf achten, nicht zu viele Träger weiterzubilden, damit die Wirtschaft nicht zum Erliegen kommt.

Eine helfende Hand

Die Siedler steuern wir nie direkt, sondern immer nur durch übergeordnete Kommandos, beispielsweise das Platzieren einer neuen Baustelle. Die entsprechend betroffenen Einwohner wissen dann automatisch, was zu tun ist. Wir können unserer Wirtschaft manchmal aber auch gezielter unter die Arme greifen, wenn es zum Beispiel irgendwo einen Engpass gibt. Fehlen uns etwa Bretter, ist die schlüssige Reaktion, eine weitere Sägemühle zu errichten. Bis diese fertig gebaut und in voller Produktion ist, vergeht jedoch einige Zeit.

Für einen kurzfristigen Schub können wir auch vorhandene Betriebe boosten. Dazu fordern wir im Auswahlfenster des Gebäudes freie Träger an, die dann den dort arbeitenden Handwerker unterstützen. Das lässt sich wie alles in Die Siedler auch wunderschön direkt in der Spielwelt beobachten. So sehen wir, wie im Sägewerk zwei Träger im Team mit dem ansässigen Arbeiter dafür sorgen, dass Letzterer nicht mehr alle Arbeitsschritte alleine machen muss. Das beschleunigt die Produktion, womit wir schneller an die benötigten Waren kommen. Einfluss auf die Warenkreisläufe können wir auch nehmen, indem wir bestimmte Gebäude priorisieren. So wird eine entsprechend markierte Baustelle als Erstes mit Baumaterialien beliefert und ein priorisierter Handwerksbetrieb erhält seine Rohstoffe bevorzugt vor anderen.

Bei Wachtürmen greifen wir ein, um zum Beispiel deren Auslastung festzulegen. Mit der Zeit vergrößert sich unser Siedlungsgebiet immer weiter und die Türme, die wir zu Spielbeginn errichtet haben, befinden sich inzwischen ziemlich weit entfernt von unseren Grenzen. Also drehen wir deren Auslastung ein wenig zurück, was automatisch die Zahl der dort stationierten Truppen reduziert. Gleichzeitig drehen wir den Regler bei den Wachtürmen an der Grenze etwas nach oben, um uns besser vor feindlichen Angriffen zu schützen.

Zum Angriff … sage ich!

Damit wir dafür auch genügend Soldaten zur Verfügung haben, fangen wir nun auch an, eine militärische Infrastruktur aufzubauen. Wir bauen einen Waffen-Workshop, wo Keulen, Bögen, Armbrüste und Speere aus Holz hergestellt werden. Direkt daneben kommt eine einfache Trainingsanlage, wo wir entsprechend Pioniere, Bogenschützen, Armbrustschützen und Speerträger ausbilden können. Mit steigender Stufe unserer Siedlung stehen uns dann bessere Varianten dieser Gebäude zu Verfügung, wo dann auch dementsprechend bessere Waffen hergestellt und stärkere Truppen ausgebildet werden.

Die neu ausgebildeten Soldaten können wir aber nicht nur nutzen, um unsere Verteidigungstruppen an unseren Wachtürmen zu verstärken. Für den offensiven Einsatz unserer Armee errichten wir zunächst eine Garnison, der wir einen Anführer aus einer Auswahl an Helden-Charakteren zuweisen. Diese befinden sich zunächst auf unserem Schiff und warten nur auf ihren Einsatz. Sobald der Kommandant seinen Posten in der Garnison an-


Die Träger sind wie in jedem Siedler das Rückgrat der Wirtschaft. Sie bilden die Grundbevölkerung des Reiches und können bei Bedarf zu Arbeitern, Bauarbeitern oder Soldaten weitergebildet werden.

Die Drylands sind ein trockenes, aber dennoch gut bewachsenes Biom. Neben den bunten Pflanzen dominieren vor allem Sandtöne.

getreten hat, können wir ihm eine bestimmte Anzahl an Einheiten zuweisen. Über diese Armee haben wir nun eine gewisse direkte Kontrolle und nutzen sie, um die Insel weiter zu erkunden.

Nach einiger Zeit entdecken wir die Siedlung unseres Gegners. Hier können wir jetzt den Angriffsbefehl auf einen Sektor geben. Jede Siedlung besteht immer aus Sektoren, zu denen jeweils ein Wachturm gehört. Je mehr Türme, umso mehr Sektoren hat die Siedlung also. Mehr als den Angriffsbefehl können wir unseren Truppen derzeit jedoch nicht geben. Die Soldaten schalten dann automatisch alle anwesenden Feinde aus und zerstören alle Gebäude. Ist das geschafft, wird am gegnerischen Wachturm die Fahne eingeholt und die eigene Flagge gehisst. Damit geht der Sektor in unseren Besitz über. Im fertigen Spiel soll es möglich sein, dass wir unseren Einheiten noch etwas genauere Anweisungen geben können.

Schlacht in der Wüste

Welche Ausmaße die kriegerischen Auseinandersetzungen in Die Siedler annehmen können, bekommen wir zu sehen, als die Entwickler einen fortgeschrittenen Spielstand laden. Hier stehen uns zwei große Armeen mit mehr als 300 Kämpfern zur Verfügung. Unser Einflussgebiet grenzt bereits direkt an einen Gegner, der seine Grenze mit dicken Mauern und Türmen befestigt hat. Das hält uns aber natürlich nicht davon ab, das feindliche Gebiet zu stürmen. Gegen die Befestigungsanlagen gibt es zwar keine Belagerungswaffen, dafür haben wir andere Möglichkeiten, mit den Verteidigern klarzukommen.

Berserker sind zum Beispiel mit zwei Äxten ausgestattet, die sie nutzen, um die Mauern zu erklimmen und mit den dort stationierten Bogenschützen kurzen Prozess zu machen. Außerdem verfügen wir über Hammerträger, die das Mauerwerk im Nu pulverisieren. Jeder Einheitentyp verfügt auf diese Weise über seine eigenen Stärken und Schwächen. Die Siedler bleibt aber in erster Linie ein Aufbauspiel. Die taktische Tiefe und Komplexität eines reinrassigen Echtzeitstrategiespiels sollte man hier nicht erwarten.

Die Partie mit der großen Schlacht nutzen die Entwickler aber nicht nur, um uns schicke Kampfhandlungen zu zeigen. Hier können wir zudem zum ersten Mal das zweite Biom mit dem Namen Drylands bewundern. Im Gegensatz zu dem an das gemäßigte europäische Klima erinnernde Upland-Biom bekommen wir es hier mit sandigeren Farbtönen zu tun und in den Wäldern stehen eher Palmen als Nadelbäume. Die Karten der Drylands zeichen sich durch knappere Ressourcen und große, weitläufige Baugebiete aus. Insgesamt soll es drei verschiedene Biome im fertigen Spiel geben. Zum dritten Landschaftstyp wollten sich die Entwickler aber noch nicht äußern.

Für Ruhm und Ehre

Vielfalt wird es aber nicht nur bei den Landschaften geben. Auch beim Erreichen der Spielziele und dem Umgang mit dem Gegner wird



Schlachten können in Die Siedler sehr ordentliche Ausmaße annehmen. Entsprechend sichern wir unsere Siedlung auch mit mächtigen Mauern ab.

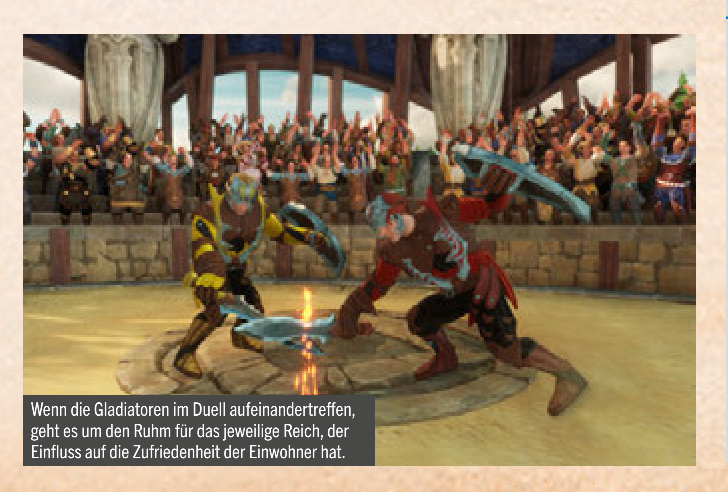
In der Arena werden die Turniere von Zuschauern aus unserem Reich und vom Gegner verfolgt. Diese Arbeiter fehlen während der Zeit natürlich in der Wirtschaft.

es mehr Möglichkeiten geben als nur die bereits beschriebene militärische Auseinandersetzung. Als ein weiterer Weg steht unter anderem der sogenannte Pfad des Ruhmes offen. Diesen demonstriert uns Volker Wertich in einem vorbereiteten Spielstand, in dem wir bereits über eine sehr weit fortgeschrittene Siedlung verfügen. Beim Pfad des Ruhmes geht es darum, das Ansehen unseres Reiches zu steigern und Unzufriedenheit bei den gegnerischen Siedlern zu schüren.

Das geschieht, indem wir Gladiatorenkämpfe abhalten. Dazu errichten wir Heldenbaracken, denen jeweils ein von uns ausgewählter Held zugewiesen wird, der dort nun trainieren und sich auf bevorstehende Turniere vorbereiten kann. Für diese benötigen wir natürlich eine Arena, die es je nach Siedlungsstufe in verschiedenen Größen gibt. Wenn wir das imposante Gebäude anklicken, einen unserer Champions auswählen und festlegen, welchen Gegner wir herausfordern wollen, starten wir ein Turnier. Daraufhin ziehen zwei Trommler los, um die Zuschauer für das Ereignis zusammenzutrommeln – einer bei unseren eigenen Untertanen und der andere beim Gegner. Sobald der Kampf beginnt, haben wir also Heim- und Auswärtsfans in der Arena.

Das Duell beginnt und unser Champion geht optimalerweise als Sieger aus dem Kampf hervor. Daraufhin verlassen unsere Siedler frohen Mutes und mit gestärktem Selbstbewusstsein die Arena. Die Zuschauer des Gegners dagegen sind entsprechend enttäuscht und verlieren ein wenig den Glauben an ihren eigenen Herrscher. Mit der Zeit kann man auf diese Weise den eigenen Ruhm immer weiter ausbauen, bis ein Punkt erreicht ist, an dem die Bewohner eines gegnerischen Sektors lieber auf den Straßen demonstrieren als zu arbeiten. Hat die Unruhe eine gewisse Schwelle überschritten, tritt der gesamte Sektor mit seinen Einwohnern und allen Gebäuden in unser Reich über. Anders als bei einem Krieg übernehmen wir so nicht nur ein leeres Land, sondern erhalten einen erheblichen Boost für die eigene Wirtschaft.

Die ganzen Feinheiten, die mit diesem und anderen Spielsystemen zusammenhängen, lassen sich in zwei Stunden Spielzeit natürlich nur schwer erfassen. Volker Wertich hat uns während des Spielens auch immer wieder auf interessante Details hingewiesen, die wir hier gar nicht alle wiedergeben können. Es ist aber schon jetzt klar, dass Die Siedler ein vollgepacktes Spiel mit komplexen Aufbaumöglichkeiten und einem unglaublichen Detailreichtum werden wird. Dabei haben wir noch gar nicht alle Aspekte des Spiels gesehen. So wird es mit dem Glauben noch einen dritten Weg zum Sieg geben und auf die natürlich vorhandene Einzelspieler-Kampagne mit Story sind wir auch gespannt. ❑


Wenn die Gladiatoren im Duell aufeinandertreffen, geht es um den Ruhm für das jeweilige Reich, der Einfluss auf die Zufriedenheit der Einwohner hat.

MATTHIAS MEINT

„Die Siedler ist mit Wuselfaktor und frischen Ideen auf einem guten Weg."

Nachdem mich die letzten Teile der Siedler-Reihe nicht mehr wirklich abgeholt hatten, bin ich zunächst mit etwas Skepsis an die Neuauflage herangegangen. Umso mehr freut es mich, dass meine Vorbehalte unbegründet waren. Das Team rund um Volker Wertich trifft meiner Meinung nach genau den richtigen Ton. Dabei entspricht das Spiel in keiner Weise den Klassikern, die in den 90er-Jahren die Reihe begründet haben. Aber trotz aller Modernisierungen und neuen Features stellt sich bei mir durchaus das typische Siedler-Feeling ein. Das liegt unter anderem auch an der unglaublichen Liebe zum Detail, die die Entwickler bei der Darstellung der Spielwelt an den Tag legen. So macht es auch einfach nur Spaß, seinen Siedlern minutenlang bei der Arbeit zuzuschauen. Spielerisch bin ich durchaus davon angetan, wie vielschichtig und komplex verschiedene Systeme aufgebaut sind und ineinandergreifen. Besonders die Möglichkeit, auch mit friedlichen Mitteln einen Gegner zu besiegen, finde ich unheimlich spannend. Verbessern muss sich das Spiel auf jeden Fall noch bei der Vermittlung von relevanten Informationen an den Spieler. Spielsysteme wie beispielsweise die Nahrungsversorgung der Siedler liefen mir noch zu sehr im Ungewissen ab, ohne dass ich wirklich sicher sein konnte, das Richtige zu tun. Bis zum nächsten Jahr haben die Entwickler aber noch reichlich Zeit, um am Feinschliff zu arbeiten.

Im Interview mit **Volker Wertich**



Anfang der 90er schuf er Die Siedler, die sein Durchbruch werden sollten. Jetzt ist er zurück, um seinen Siedlern ein würdiges Reboot zu verpassen.

Volker Wertich, Creative Director bei Ubisoft Düsseldorf, sprach mit uns über die typische Wuseligkeit der Siedler, die verschiedenen Gameplay-Konzepte und die Verschiebung des Aufbaustrategie-Spiels.

PC Games: Es soll wieder wuseln im neuen Siedler. Ihr habt ja quasi damals diesen Begriff erfunden. Welche Eigenschaften, muss das Spiel eurer Meinung nach haben, um diesem Anspruch gerecht zu werden?
Volker Wertich: Die „Wuseligkeit" von einem Siedler ist natürlich sehr wichtig. Das heißt, dass die einzelnen Figuren größtenteils selbsttätig agieren, aber unter übergeordneten Kommandos, die der Spieler gibt. Das, was sie machen, ist schon alles klar und verständlich, aber dadurch, dass es hunderte oder tausende sind, ist es so, dass dieses Wuselige im Spiel entsteht. Jeder einzelne Siedler hat sein eigenes, kleines Gehirn mit dem er nachdenkt, wie er jetzt den Spieler am besten in seinen Aktionen unterstützt. Das macht es aus.

PC Games: Die Siedler-Reihe hat über die Jahre einige Änderungen im Gameplay und Konzept erfahren. Woran orientiert ihr euch für das neue Spiel am ehesten? Geht es wieder in die Richtung der ersten Teile oder nutzt ihr auch Elemente aus den älteren Spielen, die rückblickend gar nicht so schlecht waren?
Volker Wertich: Ich denke, in den Siedlern gibt es einige Grundkonzepte, die wirklich wichtig sind und die machen dieses Spiel letztlich auch aus. Von dem, was wir in unserem neuen Spiel verwenden, sind schon Elemente drin, die in verschiedenen Siedler-Teilen waren und es sind auch Elemente drin, die man vielleicht aus Teil fünf oder sechs kennt. Es ist nur so: Wir verbinden diese alle zu einem ganz neuen Paket. Die Siedler besteht aus unserer Sicht aus einer Siedler-DNA, die beschreibt, was die wichtigsten Elemente sind, die ein Siedler-Spiel ausmachen. Das erste ist „What you see is what you get". Das heißt, es ist sehr wichtig, dass alle Aktionen, die im Spiel passieren, in der Spielwelt auch wirklich visualisiert werden. Jede Kleinigkeit ist zu sehen. Jeder Transport wird wirklich ausgeführt. Das zweite ist die „Economy", die systemische, die dazu führt, dass es ein Angebot-Nachfrage-System gibt. Jede Entfernung, wie man sie in der Spielwelt sieht, spielt wirklich genauso eine Rolle. Die übergeordneten Kommandos: Der Spieler steuert nicht einen einzelnen Siedler und sagt, was er tun soll. Er trifft Entscheidungen auf einem gewissen Niveau und dann versuchen die Figuren, diese Entscheidung gut umzusetzen. Der „Aquarium-Effekt" – es macht unheimlich Spaß, das Spiel zu beobachten und sich die einzelnen Details im Spiel anzusehen. Es ist auf der einen Seite schön, auf der anderen Seite aber auch interessant, weil die Spielregeln dadurch visualisiert werden und wo ist es denn besser und was ist denn die bessere Möglichkeit, als die Spielwelt zu beobachten? Das ist dann natürlich eine schöne Art. Die „Sandbox" bietet sehr viel Freiheit, wie man sich entwickelt, wie man sich aufbaut, was man wo macht. Das ist ein wichtiger Punkt. Zuletzt ist Die Siedler kein hektisches Spiel, bei dem es darum geht, seine Maus möglichst gut bedienen zu können, sondern entscheidend ist, dass man sich das Spiel ansieht, nachdenkt und Entscheidungen trifft. Das glaube ich, haben die Leute insbesondere an diesem Franchise gemocht.

> „Es ist sehr wichtig, dass alle Aktionen, die im Spiel passieren, in der Spielwelt visualisiert werden."

PC Games: Wir besiedeln diesmal Inseln und die Siedler kommen am Anfang mit einem Schiff an. Das erinnert ein wenig an den Anfang jedes Spiels aus der Anno-Reihe. Inwieweit schaut ihr auch, was die Kollegen in Mainz machen, um euch Inspiration zu holen?
Volker Wertich: Für mich ist es sehr wichtig gewesen in dem Siedler-Teil, dass wir sagen, dass du einen frischen Start auf dieser Insel hast. Dass da nicht schon viele Sachen stehen, sondern dass du bei null anfängst und dann direkt erste Entscheidungen treffen kannst, was für dich jetzt die ersten wichtigen Gebäude sind. Das ist für mich da der entscheidende Punkt. Anno ist ein großartiges Spiel und es gibt zum Glück zwischen Anno und Siedler genug Unterschiede, dass es keine Probleme gibt, dass beide Spiele einen ausreichenden Raum haben, um sich zu entfalten.

PC Games: Wie groß wird allgemein der Stellenwert des Militärs und kriegerischer Auseinandersetzungen im Spiel sein? Werden auch Spieler Spaß haben, die am liebsten friedlich vor sich hin siedeln?
Volker Wertich: Absolut. Der Spieler kann natürlich im Setup im Spiel sagen, was er haben möchte. Wenn er will, kann er auch alleine auf einer Map siedeln und sich einfach ausbreiten, um die Economy zu genießen. Letztlich ist es aber auch natürlich so: In Die Siedler war es schon immer so – und das ist auch in jedem Teil so gewesen –, dass es am Ende um einen Konflikt geht. Das heißt, das Militär steht zwar nicht absolut im Vordergrund, aber es ist der verlängerte Arm einer Wirtschaft, der auch ausdrückt, wie gut meine Wirtschaft funktioniert. Es hängt davon ab, wie viele Soldaten ich habe und wie stark ich bin. Und genau das machen wir jetzt auch mit den erweiterten Sieg-Methoden. Anstatt dass man nur Soldaten bauen und damit den Gegner überrennen kann, gibt es jetzt auch mehrere Möglichkeiten, das Spiel zu gewinnen. Je nachdem, von welchen Ressourcen ich mehr zur Verfügung habe, wie die Map aussieht, wie die Entfernungen zum Gegner aussehen, kann man sich zwischen diesen Sieg-Methoden entscheiden oder sie aber auch kombinieren und dadurch, denke



1993 hat auf dem Amiga alles begonnen. Volker Wertich entwickelte Die Siedler in Assemblersprache nahezu im Alleingang. Ein Jahr später folgte eine PC-Version für MS-DOS.

ich, wird dieser Bereich sehr viel interessanter. Aber die Economy insgesamt wurde ja so viel größer, es gibt viele Warenkreisläufe, es wird die wahrscheinlich umfangreichste, die wir in einem Siedler haben.

PC Games: Neben dem klassischen Erobern hast du uns heute schon das Ruhm-System gezeigt, wo man quasi den Feind durch den eigenen Ruhm übernehmen kann. Was war die Idee hinter dem Ganzen?
Volker Wertich: Die Idee dahinter ist, dass es relativ eingleisig ist, wenn man den Gegner nur militärisch besiegen kann. Man braucht Metalle, baut bestimmte Truppen und so weiter. Durch diese Möglichkeit wollen wir einfach die Anzahl der Strategien vertiefen, die ich dann im Spiel auslegen kann. Letztlich ist es so, dass in allen drei Möglichkeiten, das Spiel zu gewinnen, es darum geht, dass man eine starke Wirtschaft hat und diesen Zweig dann entsprechend unterstützen kann. Zum Beispiel beim „Pfad des Ruhmes" sind die Arenen sehr teure Gebäude. Da braucht man entsprechende und besondere Baumaterialien, um sie errichten zu können. Man muss auch wirtschaftlich in der Lage sein, die Zuschauer verkraften zu können, wenn ein Event startet. Denn die eigenen Leute wollen das Event auch sehen und wenn man nicht genug Siedler hat, dann reicht das dafür vielleicht auch nicht aus. Oder dem Helden fehlt dann, wenn er in der Arena kämpft, die Unterstützung. Das heißt also, die Systeme sind alle tief mit der Wirtschaft im Spiel verwurzelt und dadurch fügen sie sich auch so gut ein.

PC Games: Beim Bauen setzt ihr auf Hexfelder. Was war die Idee hinter diesem System? Anno benutzt ja zum Beispiel Quadrate, was ein rechteckiges Bauen erzeugt.
Volker Wertich: Siedler beruhte in der Vergangenheit, auch in älteren Teilen, immer schon auf Dreiecks- oder Hexagonal-Systemen. Da sind letztlich alle gleich. Es ist nur eine Frage, wie groß oder wie einzeln diese aufgeführt sind. Das ist für das neue [Siedler] auch sehr wichtig, weil gerade bei Anno dieser rechteckige Look viel besser zum Industriellen oder der Science-Fiction passt. Bei Siedler wollen wir diesen rein organischen Look haben und gerade im Hexa-System – bei dem wir übrigens unsere Wege nicht nur auf sechs Richtungen, sondern auf zwölf Richtungen gerade laufen lassen und dadurch keine Schlängel-Kurven machen – wirkt das Ganze einfach organischer und natürlicher und auch verspielter. Und genau das passt auch zu den Siedlern. Das ist für uns auch die richtige Entscheidung gewesen.

PC Games: Bei den Militäreinheiten haben wir schon gesehen, dass es da verschiedenste Typen gibt. Axtkämpfer, Bogenschützen und so weiter. Wie sind die gegeneinander ausbalanciert? Kann man da auf ein klassisches Stein-Schere-Papier-Prinzip setzen?
Volker Wertich: Ganz so einfach wird es nicht. Natürlich hat eine Einheit gegenüber einer anderen unter bestimmten Umständen immer Vorteile. Beispielsweise sind die Axtkämpfer dafür geeignet, um Mauern zu stürmen, und können dann auf die Mauer gehen und dort die Feinde besiegen. Alternativ kann man auch Hammerträger bauen. Die sind dann in der Lage, die Mauern relativ schnell einzureißen. Aber die Einheiten muss man dann trotzdem schützen, denn wenn nur diese Einheiten existieren, können die Gegner diese schnell entsorgen. Es gibt noch andere Einheiten. Die Schwertkämpfer zum Beispiel machen relativ viel Schaden, während die Speerkämpfer recht gute Verteidigungswerte haben und die Gegner länger aufhalten und binden und so von den eigenen Fernkämpfern besiegt werden können. Die Figuren kriegen auch unterschiedliche Vor- und Nachteile, zum Beispiel, wenn sie auf Mauern gehen, dann haben sie zusätzliche Schutzwerte und dementsprechend sind auch Verteidigungsanlagen dann sinnvoll. Auch kann man die Verteidigungsanlagen komplett selbst konstruieren. Das heißt also, man kann seine Burganlage, seine Verteidigungsmauer oder ganze Labyrinthe von Verteidigungsanlagen errichten, wie man möchte. Wir haben ein modulares System dafür. Der Spieler kann damit experimentieren und schauen, wie er die Feinde am besten zurückschlägt.


Für das neue Siedler ist es Volker Wertich und dem Team von Blue Byte besonders wichtig, dass es wieder wuselt. Eine Eigenschaft, die die Reihe seit jeher auszeichnet.

„Für uns ist es sehr wichtig, dass wir den Spielern das Siedler liefern können, auf das sie warten."

PC Games: Was heutzutage bei Spielen immer ein Thema ist: Wie sieht es mit Post-Release-Plänen aus? Habt ihr DLCs oder Ähnliches geplant?
Volker Wertich: Im Moment wird zur Gamescom angekündigt, dass es ein Add-on geben wird, und es wird auch eine Gold Edition geben, das wird in wenigen Tagen auch so verkündet. Ansonsten sind die Post-Release-Pläne aber noch nicht offiziell, das heißt also, zu denen kann ich noch nichts erzählen.

PC Games: Ihr habt zur Gamescom auch bekannt gegeben, dass ihr mit Die Siedler dieses Jahr nicht mehr erscheinen wollt, wie es letztes Jahr noch angekündigt wurde. Was waren die Beweggründe für diese Entscheidung?
Volker Wertich: Das neue Siedler wird 2020 erscheinen. Für uns ist es sehr wichtig, dass wir den Spielern das Siedler liefern können, auf das sie warten. Und deshalb ist diese Entscheidung für uns gefallen, dass es wichtig ist, diese zusätzliche Zeit in das Projekt zu investieren und diese Qualität auch zu liefern. Wir haben uns damit auch entschieden, diese Zeit in Features zu investieren wie beispielsweise die prozeduralen Maps, die dafür sorgen, dass die Spieler dann wirklich auf höchstem visuellem Niveau sehr viele unterschiedliche Möglichkeiten haben, das Spiel länger zu spielen. Diese Entscheidung ist immer auch für die Qualität des Produkts gefallen.

PC Games: Vielen, vielen Dank für das Gespräch.

Volker Wertich: Ja, es war mir ein Vergnügen.


Nachdem der zweite Teil von anderen Entwicklern gestemmt wurde, war Volker Wertich bei Die Siedler 3 noch einmal als leitender Entwickler involviert.

Das im Juni 2010 erschienene Die Siedler 7 beendete die Experimentierphase der Marke und ist der vorerst letzte Teil der Siedler-Reihe. Es griff wieder viele Gameplay-Elemente der frühen Teile auf.

DIE SIEDLER-STORY

Das große Wuseln

Aus Deutschland in die ganze Welt: Das Aufbauspiel Die Siedler ist seit über 25 Jahren ein Stück moderne Computerspielgeschichte. Was machte die Serie so besonders und wie entstand der Kult um Die Siedler?

Von: Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Volker Wertich ist der Siedler-Vater. Inspiriert durch frühe Strategiespiele und Göttersimulationen wie Little Computer People (1985) oder Populous (1989) erdachte er Anfang der 90er-Jahre das Konzept für den ersten Teil des Aufbauspiels Die Siedler. Das wichtigste Merkmal des erst für Amiga und etwas später auch für MS-DOS-PC erschienenen Titels: Spieler sollten Warenkreisläufe direkt verfolgen können. Setzten nämlich viele Titel der damaligen Zeit vor allem auf Zahlenwüsten und wenig anschauliche Statistiken, gingen für Wertich Präsentation und Komplexität Hand in Hand. Das nannte er seinerzeit „What you see is what you get" – und diesem Grundsatz blieb Die Siedler über mehr als 25 Jahre treu.

So entstand Die Siedler

Wertich arbeitete bereits zu seiner Schulzeit als Spieleentwickler. Sein Debütspiel, der Boulder-Dash-Klon Emerald Mine, erschien 1987 beim deutschen Spielevertrieb Kingsoft. Die guten Abverkäufe finanzierten ihm letztlich die Konzeptionsphase für Die Siedler. Wertich stellte dem damals noch in Mülheim an der Ruhr ansässigen Entwickler und Publisher Blue Byte zwei Spielideen vor. Bei der ersten lief man lediglich durch eine dreidimensionale Landschaft – solche Konzepte kennt man heute als Walking-Simulator –, dieser Einfall stieß jedoch auf wenig Gegenliebe. Ganz im Gegensatz zum frühen Konzept für Die Siedler: Nach der ersten Vorstellung des Prototypen erhielt Wertich den Zuschlag von Blue Byte und arbeitete zehn Monate an dem Amiga-Spiel. Dummerweise genügte das aber nicht – das Projekt war zwar auf einem guten Weg, aber noch längst nicht fertig. Die Entwicklung dauerte letztlich beinahe zwei Jahre. Kein Wunder, denn Wertich entwi-



Die frühen Siedler-Teile besaßen noch einen Splitscreen-Modus. Mit geteiltem Bildschirm und zwei Mäusen bauten wir um die Wette. Die Sicht war durch das kleine Fenster natürlich stark eingeschränkt. (Quelle: Moby Games)

Das 1993 veröffentlichte Die Siedler erschien in den USA unter dem Titel Serf City: Life is Feudal. Der Grund für die Namensänderung: Es gab Befürchtungen, dass „The Settlers" beim Kunden Assoziationen zu der Besiedlung Amerikas hervorrufen könnte. (Quelle: Moby Games)

ckelte den ersten Teil von Die Siedler größtenteils im Alleingang. Das Spiel bestand am Ende aus rund 70.000 Zeilen Programmcode in Assemblersprache.

Erst in der letzten Phase der Entwicklung erhielt Wertich Unterstützung von weiteren Mitarbeitern, allen voran von Grafiker Christoph Werner. Dieser zeichnete die Spielwelt, die Gebäude und die Figuren selbst. Das für Die Siedler charakteristische Mittelalter-Setting war für Wertich indes eine praktische Entscheidung: Ihm ging es vor allem um die plastische Darstellung der Abläufe. Ein modernes Szenario wie etwa die Industrialisierung hätte Chemie- oder Mechanik-Kenntnisse vorausgesetzt, Antike oder Steinzeit wären dagegen zu einfach gestrickt gewesen. Und so bot sich das Mittelalter mit seinen vertrauten und vor allem nachvollziehbaren Waren und Abläufen an. Die Siedler erschien in Deutschland schließlich Ende Juni 1993 und löste bei Blue Byte sofort das Rundenstrategiespiel Battle Isle als erfolgreichste Marke ab. Begünstigt durch diesen gewaltigen Erfolg expandierte das Unternehmen. 1994 eröffnete Blue Byte eine Niederlassung in England, 1995 folgte eine Zweigstelle in den USA.



Der Moment des Triumphs: Zerstörten wir ein gegnerisches Hauptquartier, verschwand das Gebäude und die übrigen Siedler flüchteten. In Die Siedler 2: Veni, Vidi, Vici änderte Blue Byte wenig am Spieldesign, bot aber einen Karteneditor und bessere Grafik. (Quelle: Moby Games)

Alle Wege führen nach Rom

Auch Die Siedler schaffte es übrigens über den großen Teich, allerdings unter einem anderen Titel. Die wörtliche Übersetzung „The Settlers“ war Beratern zu dicht an der Besiedlung des Wilden Westens, daher erhielt das Spiel in Nordamerika den Titel Serf City: Life is Feudal. Dadurch wollte man den Mittelaltercharakter des Aufbautitels hervorheben. Mit dem bereits 1996 veröffentlichten zweiten Teil verwarf man diesen Titel aber, und so hieß Die Siedler 2 in den USA einfach The Settlers 2.

Die Siedler 2: Veni, Vidi, Vici, so der komplette Name des Spiels, räumte mit vielen kleinen und großen Schwächen des Vorgängers auf, entstand aber ohne Serienschöpfer Volker Wertich. Blue Byte setzte auf eine neue 2D-Grafik-Engine, die nicht nur 256 Farben, sondern vor allem auch 3D-Elemente in der Spielwelt darstellte. Im Gegensatz zum Ursprungsteil erschien Die Siedler 2 nur noch für MS-DOS sowie Macintosh und nicht mehr für den damals bereits stark schwächelnden Amiga. Der berühmte Zweispieler-Splitscreen blieb jedoch erhalten, sofern man über zwei Mäuse verfügte. Spielerisch tat sich vergleichsweise wenig, dafür verbesserte Blue Byte etwa das Wegebausystem, führte Schifffahrt (nur in der Kampagne) oder auch die Jagd auf Tiere ein und implementierte den Nebel des Krieges. Fortan erweiterten wir durch das Setzen militärischer Gebäude nicht nur unseren Einflussbereich, sondern deckten auch Stück für Stück die Karte auf. Eine weitere wichtige Neuerung stellte der später auf einer Missions-CD veröffentlichte Karteneditor dar, mit dessen Hilfe wir eigene Maps kreieren konnten. Dieser beinhaltete unter anderem zehn Karten mit realen Topografien von Australien, Afrika und anderen Ländern oder Kontinenten. Einziges Problem: Wir mussten die neuen Areale auf Diskette speichern und „händisch“ mit Freunden tauschen. Eine Online-Tauschbörse gab es im Jahr 1996 natürlich noch nicht!

Beim 1998 veröffentlichten Die Siedler 3 übernahm Volker Wertich zum vorerst letzten Mal die Führung und steuerte zusammen mit Torsten Hess große Teile des Programmcodes bei. Das dritte Die Siedler verfeinerte die im Vorgänger eingeführte 3D-Landschaft und erlaubte eine höhere Detaildarstellung. Das Spiel besaß einen deutlich cartoonartigeren Look und war dadurch noch niedlicher. Im Vergleich zu den Vorgängern fiel der Wegebau weg, die Siedler trampelten sich nun eigene Pfade in die Landschaft. Neue Siedler wohnten zudem, ähnlich wie in anderen Aufbausimulationen, in dafür notwendigen Behausungen. Zugleich kontrollierten wir erstmals unsere Soldaten wie in einem Echtzeitstrategiespiel selbst, was den Fokus des Spiels deutlich verschob. Für die Kampagne kamen Elemente wie Götter, Priester und Heiligtümer hinzu. Darüber hinaus war Die Siedler 3 auch mit bis zu 20 Spielern im lokalen Netzwerk oder online spielbar.

Eine kuriose Randnotiz betrifft den innovativen Kopierschutz: Wer den Datenträger illegal vervielfältigte, konnte Die Siedler 3 zwar spielen, jedoch tauchten dann Programmfehler auf. Bäume wuchsen beispielsweise nicht mehr nach



Die Erweiterung des eigenen Reichs erfolgte über das Platzieren militärischer Gebäude wie etwa Wachtürme. Trafen zwei Parteien aufeinander, folgten automatische Kämpfe, in denen sich Soldaten hektische Raufereien lieferten. (Quelle: Moby Games)

In Die Siedler 3 ersetzten die Macher die 2D-Grafik der Vorgänger teils durch 3D-Optik mit Comic-Look. Das Spiel verzichtete zudem auf das manuelle Anlegen von Wegen, stattdessen suchten sich die Siedler automatisch eigene Trampelpfade. (Quelle: Moby Games)


Für Die Siedler 4 orientierte sich Blue Byte stark am Vorgängerspiel und überarbeitete einige Schwachstellen. Allerdings führte man mit dem „Dunklen Volk" eine neue, lediglich vom Computer gesteuerte Partei in das Siedler-Universum ein. (Quelle: Moby Games)

Das Erbe der Könige sorgte für einen Aufschrei in der Community: Vorbei waren die Zeiten von niedlichen Siedlern mit Bäuchlein und Knollennase! Das Aufbauspiel setzte auf einen realistischen und fast schon an die Anno-Serie erinnernden Look und veränderte auch das Gameplay deutlich. Die Macher schraubten die Anzahl der Rohstoffe auf lediglich Lehm, Holz, Stein, Eisen und Schwefel sowie Gold herunter. Die Lieferketten schrumpften dadurch auf ein Minimum zusammen und die Siedler – sonst die Protagonisten der Serie – verkamen zu billigen Arbeitskräften, die auch noch Steuern abdrücken mussten. Obendrein rückte Die Siedler: Das Erbe der Könige die militärische Komponente stark in den Mittelpunkt und ergänzte sie um übermächtige Heldenfiguren wie beispielsweise Heiler Salim oder Sprengmeister Pilgrim. Aufgrund des deutlich leichtgewichtigeren Aufbauparts vermissten alteingesessene Fans die Spieltiefe.

und die Eisenschmelze lieferte statt Waffen einfach Schweine aus. Leider erwies sich der Kopierschutz als sehr unzuverlässig. Bestimmte CD-ROM-Laufwerke „erkannten" selbst Originaldatenträger als Kopien; das zog entsprechende Probleme nach sich, verärgerte die zahlende Kundschaft und löste in Deutschland eine Kopierschutzdiskussion aus.

Veränderungen für Die Siedler

Für Blue Byte folgten Ende der 90er einige harte Jahre. Trotz verstärktem Einsatz beim Online-Support in Form eines Shops und eigener Spieledienste geriet das Unternehmen zusehends ins Straucheln. Das 2000 veröffentlichte Strategiespiel Battle Isle: Der Andosia-Konflikt sollte das letzte Werk sein, das von dem deutschen Entwickler und Vertrieb in Eigenregie unters Volk gebracht wurde. Im Februar 2001 übernahm der französische Publisher Ubisoft das Unternehmen und sicherte sich damit auch die Lizenz an der populären Aufbaumarke Die Siedler.

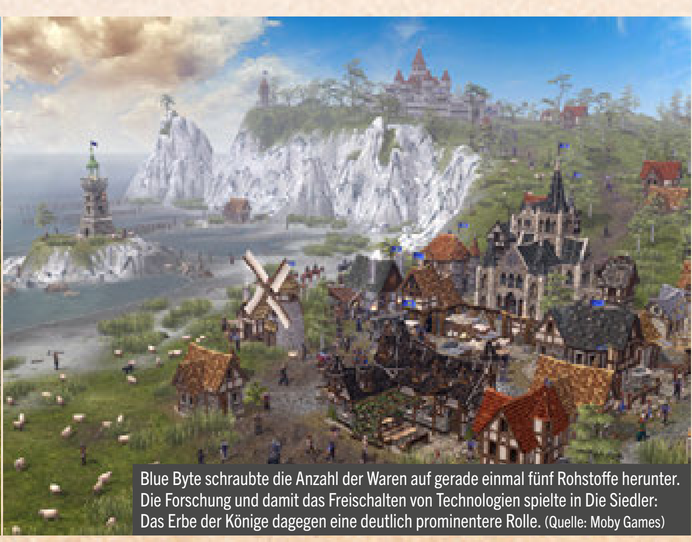
Noch vor der im gleichen Monat erfolgten Veröffentlichung von Die Siedler 4 erschien das kostenlose Minispiel Hiebe für Diebe. In diesem hauten wir Langfingern aus der Vogelperspektive auf die Finger – ein netter Marketing-Gag im Moorhuhn-Stil! Die Siedler 4 erschien nahezu zeitgleich mit dem Blue-Byte-Verkauf an Ubisoft und entpuppte sich aufgrund diverser Kinderkrankheiten als lediglich gute Fortsetzung der beliebten Aufbaustrategieserie. Der Hauptkritikpunkt vieler Fans bestand darin, dass es sich zu stark am dritten Teil orientierte und damit einige Tugenden der frühen Ableger nicht mehr berücksichtigte. Neue Siedler fanden weiterhin ihren Platz in Hütten und suchten sich selbst Wege zu ihrem Ziel. Spezielle Siedler wie etwa der Gärtner zum Nutzbarmachen brachliegender Flächen brachten ebenso Abwechslung ins Spiel wie aufrüstbare Soldaten. Wichtigste Neuerung blieben aber die speziell in der Kampagne präsentierten Völker: In den zwölf Missionen kontrollierten wir abwechselnd die Römer, die Majas oder die Wikinger und legten uns mit Oberschurke Morbus und dessen „Dunklem Volk" an. Das Spiel erntete zwar vor allem in den USA eher durchwachsene Kritiken, dennoch war Die Siedler 4 das erfolgreichste in Deutschland entwickelte Spiel des Jahres 2001. Bis August 2002 verkauften Blue Byte und Ubisoft insgesamt 300.000 Exemplare.

Blue Byte fährt zweigleisig

Für Blue Byte und Die Siedler begann ein Findungsprozess. Der Entwickler zog 2003 nach Düsseldorf um und gesellte sich dort zur deutschen Niederlassung des Mutterunternehmens Ubisoft. Das 2004 erschienene Die Siedler:

Glücklicherweise versöhnten sich Ubisoft und Blue Byte bereits zwei Jahre später wieder mit der Community und veröffentlichten mit Die Siedler 2: Die nächste Generation eine Neuauflage des Klassikers von 1996. Die wichtigste Neuerung stellte in diesem Fall die 3D-Grafik dar, die sich in fünf Stufen zoomen und in 90-Grad-Schritten drehen ließ. Ansonsten aber besserte das Spiel lediglich im Online-Multiplayer nach. Wer von Die Siedler 2 gar nicht genug bekommen konnte, für den veröffentlichte Ubisoft im Juli 2007 Die Siedler DS. Auch wenn es der Name anders vermuten ließ, so handelte es sich dabei um die Portierung des zweiten Teils für den Nintendo-Handheld. Allerdings litt das Spiel zum Start noch unter Abstürzen und an-


Das 2004 veröffentlichte Die Siedler: Das Erbe der Könige entfernte sich spürbar von seinen Vorgängern. Arbeiter rückten nun statt der Warenkreisläufe in den Mittelpunkt. So benötigten sie beispielsweise Nahrung und Häuser zum Wohnen. (Quelle: Moby Games)


Blue Byte schraubte die Anzahl der Waren auf gerade einmal fünf Rohstoffe herunter. Die Forschung und damit das Freischalten von Technologien spielte in Die Siedler: Das Erbe der Könige dagegen eine deutlich prominentere Rolle. (Quelle: Moby Games)



Bei Die Siedler 2: Die nächste Generation (2006) handelte es sich um eine Neuauflage des Klassikers. Blue Byte ging also zwei Jahre nach dem umstrittenen fünften Teil wieder zurück zu den Wurzeln der Serie, nutzte aber moderne 3D-Grafik für die Umsetzung des Spiels. (Quelle: Moby Games)

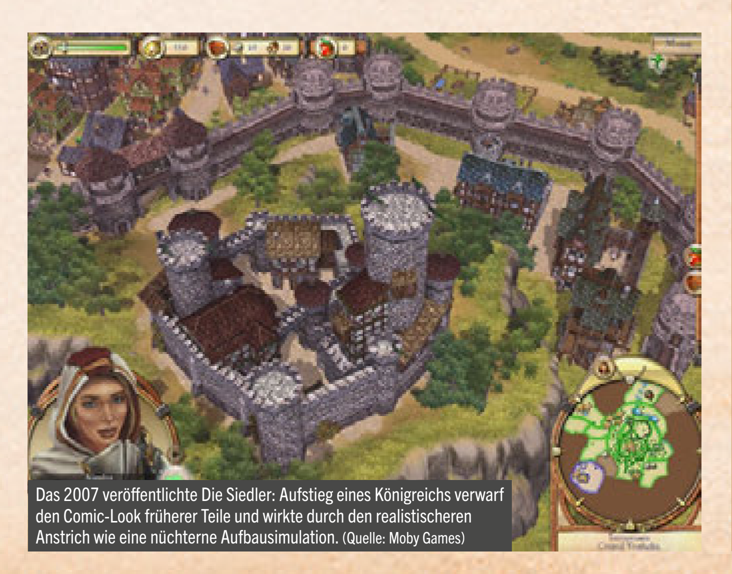
deren Fehlern, was erneut für Probleme mit der Käuferschaft sorgte.

Mit dem 2007 veröffentlichten Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs entwickelte sich Blue Byte immer stärker von den Ursprungswerken weg. Das Spiel gilt bis heute als der eigenständigste Teil und verkleinerte erneut Produktionsketten und Mikromanagement. So gab es beispielsweise keine Träger mehr, dafür aber Jahreszeiten und Bedürfnisse der Bewohner, die es zu befriedigen galt. Beim Spielen kamen erneut Erinnerungen an die Anno-Serie auf. Dem Erfolg schadete die Vereinfachung des Spielprinzips indes nicht. Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs sahnte 2007 gleich sechs deutsche Entwicklerpreise ab, unter anderem für das beste deutsche Spiel und die beste Grafik.

Ubisoft und Blue Byte wussten jedoch, was sie an der alten Siedler-Fangemeinde hatten, und so kam bereits 2008 mit Die Siedler: Aufbruch der Kulturen ein Aufbauspiel heraus, welches die Lücke zwischen dem zweiten und dem dritten Teil schließen sollte. Es verband also Elemente beider Titel wie etwa den Wegebau des zweiten und Fernkampfeinheiten des dritten Teils miteinander. Zudem führte es ein 3D-Lobby-System ein, mit dessen Hilfe sich Spieler für gemeinsame Partien verabreden konnten.

Gegenwart und Zukunft

Das im Juni 2010 erschienene Die Siedler 7 legte wieder mehr Wert auf Wirtschaftskreisläufe, spielte sich aber insgesamt deutlich schneller als die gemütlichen Klassiker. Allerdings inszenierte Blue Byte diesen Ableger eher traditionell und präsentierte seine Spielwelt im leicht überzeichneten Comicstil. Das Spiel machte besonders durch sein Siegpunktesystem und die damit verbundenen Möglichkeiten auf sich aufmerksam: Erstmals war es möglich, ausschließlich durch Diplomatie oder Wirtschaft zu gewinnen. Mit Die Siedler 7 kehrte die Marke wieder zu alter Stärke zurück – und konnte Fans wie Kritiker überzeugen.



Das 2007 veröffentlichte Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs verwarf den Comic-Look früherer Teile und wirkte durch den realistischeren Anstrich wie eine nüchterne Aufbausimulation. (Quelle: Moby Games)

In den Folgejahren versuchten Blue Byte und Ubisoft, in neuen Märkten Fuß zu fassen. Die Siedler Online münzte das Aufbauspiel auf den kostenlosen Betrieb im Browser um. Das Spiel startete im Oktober 2010 in die offene Betaphase und verließ diese im August 2011. Ein Jahr später vermeldeten Ubisoft und Blue Byte bis zu 175.000 Spieler täglich sowie insgesamt 1,2 Millionen angemeldete User. Ebenfalls 2010 probierte man sich mit Die Siedler: Meine Stadt an einem Facebook-Spiel, welches aber nie den großen Durchbruch schaffte. Gleiches gilt für die 2014 zunächst als Die Siedler: Königreiche von Anteria angekündigte Fortsetzung. Das Helden-Strategiespiel erhielt bereits im Vorfeld derart vernichtende Kritiken, dass Ubisoft und Blue Byte den Titel neu ausrichteten und 2016 als solides Action-RPG namens Champions of Anteria auf den Markt warfen.

Doch damit ist das letzte Kapitel von Die Siedler natürlich noch nicht geschrieben. Auf der Gamescom 2018 schloss sich nämlich der Kreis – Ubisoft und Blue Byte kündigten mit Die Siedler ein vollwertiges und stark an den ursprünglichen Titeln ausgerichtetes Aufbauspiel an. Und Serienschöpfer Volker Wertich ist federführend bei der Entwicklung des achten Serienteils. Damit es auch wieder so richtig wuselt! ❑

DER SCHÖPFER DER SIEDLER: VOLKER WERTICH

Mit dem 2020 erscheinenden achten Teil von Die Siedler kehrt Serienschöpfer Volker Wertich zu seiner Aufbaureihe zurück. Er fungiert für Blue Byte als externer Creative Director und ist somit federführend. Der 1969 geborene Wertich gilt als eines der Urgesteine der deutschen Spielentwicklerszene. Seine Laufbahn begann mit Titeln wie dem Boulder-Dash-Klon Emerald Mine, welches 1987 für den Amiga auf den Markt kam. Den ersten Teil der Siedler-Saga entwickelte er in rund zwei Jahren nahezu im Alleingang. Das Ergebnis: rund 70.000 Programmcode-Zeilen in Assemblersprache! Wertich arbeitete lediglich am ersten und am dritten Teil der Siedler-Reihe mit und widmete sich danach anderen Projekten. 1997 gründete er in Ingelheim am Rhein das Unternehmen Phenomic Game Development und prägte so die noch heute bekannte Spellforce-Reihe. Nach der Übernahme durch Electronic Arts war er Geschäftsführer des neuen Studios EA Phenomic und verantwortete Spiele wie den Free2Play-Titel BattleForge (2009) oder das Browserspiel Command & Conquer: Tiberium Alliances (2011). Nach der Schließung von EA Phenomic im Juli 2013 gründete er mit ehemaligen Kollegen das Studio Envision Entertainment, welches unter anderem durch das Mobile-Game Path of War bekannt wurde. Auf der Gamescom 2018 schließlich kündigte Ubisoft die erneute Zusammenarbeit mit Wertich für Die Siedler an.



Quelle: Ubisoft

Tom Clancy's
Ghost Recon Breakpoint

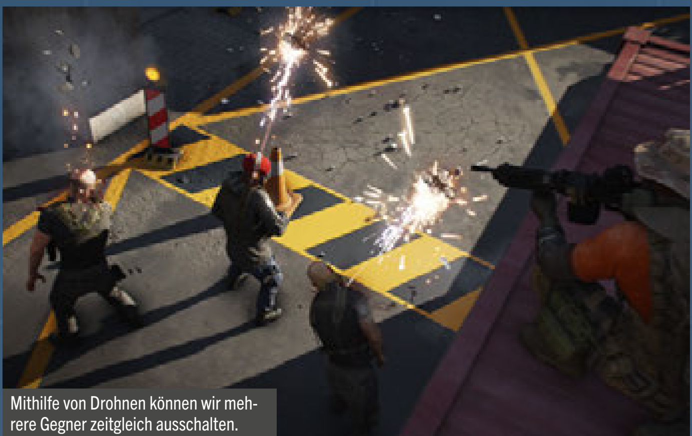
Genre: Action
Entwickler: Ubisoft Paris
Hersteller: Ubisoft
Termin: 4. Oktober 2019

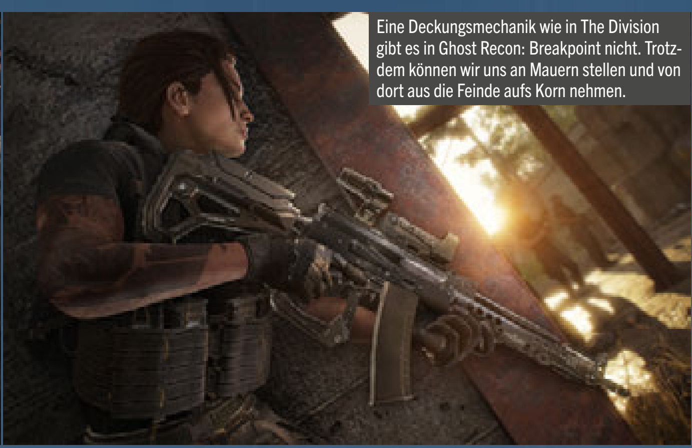
GhostRecon geht mit Breakpoint in die nächste Runde. Wir konnten den Titel in Paris rund einen Monat vor dem Release bereits ausgiebig anzocken. **Von:** Matti Sandqvist & Lukas Schmid

Mit Ghost Recon: Wildlands hat Ubisoft für viele Fans von Taktik-Shootern genau das richtige abgeliefert. Der französische Publisher bot uns unglaublich viele interessante Aufträge in einem unverbrauchten Setting an und ließ uns so einen kleinen Krieg gegen fiese Drogenkartelle in Bolivien führen – und das mit unseren Freunden sogar zu viert. Vor allem dank des Koop-Features und der abwechslungsreichen Open-World ging der Titel wie geschnitten Brot über die Ladentheken und gehörte damit zu den großen Verkaufserfolgen von 2017. Trotzdem war Wildlands nicht ganz ohne Fehl und Tadel. Zum Beispiel passte die etwas dünne Handlung vielen Spielern nicht und auch die Entwickler hatten für einen potenziellen Nachfolger die Ausarbeitung einer spannenden und fesselnden Story auf der Agenda. Während wir beim Ankündigungsevent im Mai lediglich sehr kurz Hand anlegen durften, konnten wir nun in Paris insgesamt über sechs Stunden auf der Insel Aurora verbringen. So wissen wir nun recht genau, was uns zum Release am 4. Oktober erwartet und sagen euch, wo die Stärken sowie Schwächen des heiß erwarteten Nachfolgers liegen und ob die Story mit Hollywoodbesetzung Potenzial hat.

Hauptsache Überleben

Breakpoint versetzt uns in eine recht düstere Zukunft, in der wir auf der fast schon paradiesischen Pazifikinsel Aurora gegen einen ehemaligen Kameraden namens Cole D. Walker und seine Wolves genannten Schergen kämpfen. Der von Jon Bernthal (The Punisher) gemimte Fiesling hat die Kontrolle über den Hightech-Konzern Skell Tech auf dem Eiland übernommen und will nun die Welt mit KI-gesteuerten Drohnen malträtieren. Wir schlüpfen in die Haut des Ghost-Elitesoldaten Nomad, der eine Truppe von rund 30 Mann leitet, die auf eine Aufklärungsmission auf die Insel geschickt werden. Ein amerikanischer Frachter ist nämlich vor der Küste der Insel verschwunden und so sieht sich das US-Militär gezwungen, auf Aurora nach dem Rechten zu schauen. So geschmeidig wie in Bolivien soll der Auftrag auf der Insel laut den Entwicklern nicht ablaufen. Dieses Mal werden wir nämlich nicht die Jäger, sondern die Gejagten sein. Dazu gehört unter anderem, dass


Mithilfe von Drohnen können wir mehrere Gegner zeitgleich ausschalten.


Eine Deckungsmechanik wie in The Division gibt es in Ghost Recon: Breakpoint nicht. Trotzdem können wir uns an Mauern stellen und von dort aus die Feinde aufs Korn nehmen.

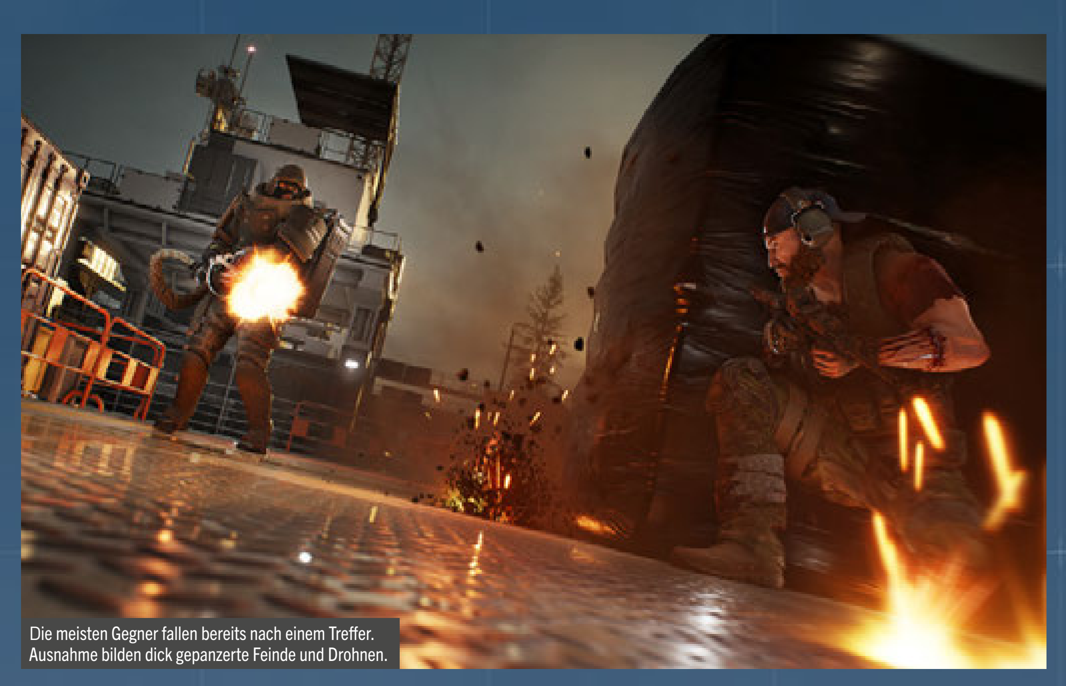
wir stets gegen zahlenmäßig überlegene Feinde kämpfen, die zudem dieselbe Ghost-Ausbildung genossen haben und sich obendrein auf Aurora deutlich besser auskennen als wir. Zudem machen sich Verletzungen in der Spielmechanik bemerkbar. Wenn unser Bein von feindlichen Kugeln erwischt wurde, hinken wir und falls ein Feind uns am Arm trifft, können wir nur bedingt zielen. Gleich zu Spielbeginn greifen Hunderte Mini-Drohnen die Helikopter der Ghosts an und verwandeln sie in wenigen Sekunden zu Schrott. Wir gehören zu den wenigen Überlebenden der Truppe und sind erst einmal nur froh, mit relativ leichten Verletzungen den Absturz überlebt zu haben. Hinkend machen wir uns auf die Suche nach anderen Überlebenden, bekommen es aber recht schnell mit den fiesen Wolves zu tun und nehmen dann doch lieber die Beine in die Hand. Nachdem wir aus der Ferne zusehen müssen, wie Cole D. Walker einen unserer Kameraden gnadenlos tötet, können wir uns immerhin einen Buggy schnappen und flüchten damit in die Berge. Dort finden wir in einer riesigen Berghöhle namens Erewhon Unterschlupf und treffen auch auf eine Fraktion gleichen Namens, die den Wolves den Kampf angesagt hat. An dieser Stelle beginnt das Spiel so richtig und wir bekommen es mit Spielelementen wie etwa Fraktionen, Nebenaufgaben und Rüstungswerten zu tun. Außerdem können wir ab diesem Zeitpunkt auch mit anderen Spielern die vielen Missionen erledigen und uns ebenso mit den PvP-Kämpfen beschäftigen. Bis hierhin waren wir auch sehr von Ghost Recon: Breakpoint überzeugt. Der von den Entwicklern angepriesene, harte Überlebenskampf und das Dasein als Gejagter hat Ubisoft Paris unserer Meinung nach richtig gut umgesetzt. Ebenso hat der Auftritt von Cole D. Walker die Hoffnung in uns aufkeimen lassen, dass Breakpoint zumindest mit dem charismatischen Bösewicht in puncto Handlung dem Vorgänger überlegen sein könnte.



Die Open-World fällt wieder einmal riesig aus. Daher empfiehlt es sich, mit Helikopter oder Jeeps zu den Missionsgebieten zu fliegen beziehungsweise zu fahren.

Leuchtturmwärter

Leider konnte uns das Nachfolgende nicht mehr so recht überzeugen. Natürlich punktet Breakpoint mit den vielen Stärken des Vorgängers. Zum Beispiel ist die offene Spielwelt wieder einfach nur riesig und bietet uns dank unterschiedlicher Klimazonen ebenso viel Abwechslung. Es macht zum Beispiel einfach Laune, mit einem Helikopter über die Insel zu fliegen und die schönen Landschaften zu genießen. Wenn es aber um die Aufträge geht und auch um das Kampfsystem, sind wir eher geteilter Meinung. Als Beispiel für die Defizite dient an dieser Stelle die erste Hauptmission von Ghost Recon: Breakpoint. Damit wir das Vertrauen von Mads Schulz, dem Fraktionsanführer der Erewhon, verdienen, müssen wir uns um Boote kümmern, mit denen einige ehemalige Mitarbeiter von Skell-Tec die Flucht von der Insel planen. Wie in Assassin's Creed: Odyssey können wir uns entweder für einen geführten Modus entscheiden oder ohne automatische Zielmarkierungen die Missionen erledigen. Wir empfehlen Letzteres, da die Aufträge sonst recht schnell in simple Ballerorgien ausarten. Damit wir die Boote finden, müssen wir im ungeführten Modus Hinweisen nachgehen. So sollen sie sich in der Nähe von Freeport befinden, in der Provinz Smuggler Coves. Dort müssen wir nach einem Leuchtturm Ausschau halten. Da unsere Übersichtskarte zu Beginn von Ghost Reacon: Breakpoint so gut wie keine Informationen zu den jeweiligen Orten in den Provinzen hergibt, müssen wir erst einmal nach Freeport suchen. Mit einem Helikopter sind wir immerhin relativ schnell unterwegs und finden dann nach einiger Zeit einen passenden Leuchtturm und ebenso die Boote. Wir kommen aber zu spät, denn vermeintlich dieselben Mikro-Drohnen, die unsere Helikopter auseinandergenommen haben, gehen auch auf unser Missionsziel los und versenken es wieder innerhalb weniger Sekunden. Zum Glück waren aber nur wenige Menschen an Bord, die meisten Flüchtlinge sind am Dock geblieben. Die werden aber von Walkers Schergen angegangen, deren Angriff wir allerdings sehr schnell zurückschlagen – und das, obwohl wir von mehreren Feinden gleichzeitig attackiert werden.



Die meisten Gegner fallen bereits nach einem Treffer. Ausnahme bilden dick gepanzerte Feinde und Drohnen.

Allzu leicht

Unser Erfolg liegt vor allem daran, dass im PvE-Modus von Breakpoint fast alle Gegner bereits nach einem Treffer tot umfallen. Es gibt lediglich noch gut gepanzerte Maschinengewehrschützen, die sich aber ebenfalls nach einigen Kopftreffersalven ausschalten lassen. Die größte Gefahr sind hingegen die neuen


Wie sein Vorgänger macht auch Breakpoint mit vier Spielern am meisten Spaß.

Drohnen, mit denen wir während unserer Anspielsession nur zwei Mal das Vergnügen hatten. Einmal flogen uns sogenannte Murmur entgegen, die zu Aufklärungszwecken unterwegs waren. Die Drohnen lassen sich relativ einfach mit einer Shotgun oder Maschinengewehr ausschalten und können uns nicht direkt gefährlich werden – es sei denn, wir lassen ihnen genügend Zeit, damit sie Fußsoldaten alarmieren. Aamons und Behemoths sind hingegen Kettenfahrzeuge, die entweder über Raketenwerfer oder Geschütze verfügen. Sie halten auch mehrere Magazine aus und sollten im Optimalfall entsprechend nur mit mehreren Spielern angegriffen werden. Da die Drohnen in den uns gespielten Stunden so selten auftauchten, waren sie nicht wirklich von Belang. Wir gehen aber davon aus, dass man es in späteren Missionen immer wieder mit den größeren Behemoths und Aamons zu tun bekommt. Auch die anderen von uns gespielten Missionen laufen nach einem ähnlichen Muster ab. Wir müssen uns zwar stets gegen eine feindliche Übermacht behaupten, können die Gegner aber sehr schnell ausschalten. Mit ein wenig Übung kann man eigentlich immer Kopftreffer landen. Dabei spielt es auch kaum eine Rolle, mit welchen Waffen wir uns ausrüsten. Zwar gibt es in Breakpoint ein riesiges Arsenal an authentischen Maschinen-, Sturm-, Schrot und Scharfschützengewehren, die jeweils einen spezifischen Ausrüstungswert haben, für die Koop- und Singleplayer-Missionen sind ihre Vorteile aber nur von geringer Bedeutung, da die Aufträge sehr leicht ausfallen. Ob sich das im Laufe der Kampagne noch ändert, können wir nach etwa fünf Stunden Spielzeit nicht sagen. Es wäre auf jeden Fall sehr schade, wenn das eingebaute Loot-System wegen eines zu niedrigen Schwierigkeitsgrades auch in den späteren Kampagnenmissionen so wenig von Belang wäre. Wohlgemerkt: Wir haben auf dem Event auf dem zweitschwersten Schwierigkeitsgrad gespielt!

Lästige Detektivarbeit

Für ein wenig Abwechslung sollen in der Kampagne Missionen sorgen, in denen wir Hinweise finden müssen. So hat der Fraktionsführer der Erewhon im Kalten Krieg mitgemischt und auf Aurora einen Kameraden verloren. Mads Schulz kennt lediglich den Ort, wo sein Freund abgestürzt sein soll. Wir fliegen mit einem Helikopter dorthin und machen eine Hundemarke an einem zerstörten Jeep ausfindig. Recht umständlich müssen wir dann über das Menü zu den aktiven Missionen wechseln und dort auf den Hinweis klicken. Dadurch erfahren wir, dass die Hundemarke nicht von Mads' Kameraden ist und er vielleicht noch am Leben ist. Als Nächstes sollen wir deshalb zu einer Flakbasis auf der Insel, fliegen, den Stützpunkt infiltrieren und dort nach weiteren Hinweisen suchen. Schlussendlich führt die Sucherei in der Basis zu den nächsten Hinweisen, die wir wieder einmal umständlich im Menü nachschlagen müssen. Das Schleichen konnten wir uns hingegen fast schon sparen, denn obwohl uns an die 30 Wachen angreifen, konnten wir sie problemlos ausschalten. Über die gefundenen Hinweise erfahren wir dann, dass der Kamerad sich vielleicht in einem Bunker auf der Insel versteckt. Schließlich finden wir das Skelett von Mads' Kumpel und fliegen zu den Erewhon zurück. Da wir im Bunker Pläne einer Atomwaffe entdeckt haben, wird


In den PvP-Gefechten können wir Drohnen einsetzen und je nach Klasse etwa unsere Kameraden heilen.


Die PvP-Maps bieten viele geschützte Positionen, von denen aus Sniper leicht Feinde ausschalten können.

die Questreihe im Laufe der Kampagne noch weitergehen. Bis zu dieser Stelle war die Mission außer dem unnötig komplizierten Aufrufen der Hinweise fast identisch mit den Hauptmissionen, daher recht austauschbar und vor allem sehr leicht.

Scharfschützenfest

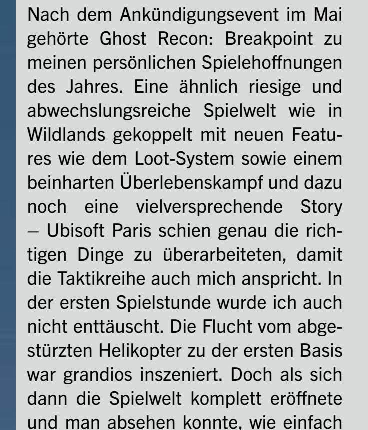
Alles andere als leicht ist hingegen der PvP-Modus von Ghost Recon Breakpoint. Die Ghost War genannten Gefechte sind für insgesamt acht Spieler ausgelegt und – wie sich während des Anspielevents in Paris herausstellte –, ein Fest für Scharfschützen. Auf speziell für den Modus gefertigten Karten kämpfen zwei vierköpfige Teams ohne Respawn gegeneinander. Die Karten sind zu Anfang recht weitläufig und bieten sehr viele gute Campingpositionen. So waren unsere Duelle davon geprägt, dass in jedem Team alle auf Scharfschützengewehre zurückgriffen, sich irgendwo auf der Karte versteckt hielten und von dort aus auf die Feinde schossen. Wer zuerst die Nerven verlor, sprich die sicheren Stellungen hinter Felsen oder Bäumen verließ, hatte zumeist das Nachsehen. Wie in Battle-Royale-Shootern gibt es in den Ghost-War-Gefechten zwar ein Spielareal, das mit der Zeit immer kleiner wird, aber in den von uns gespielten Gefechten spielte die Funktion selten eine wichtige Rolle. Es ist natürlich vorstellbar, dass mit der Zeit gute Spieler mit neuen, nicht so sniperlastigen Taktiken die Duelle gewinnen, aber bei uns war dem leider nicht so. Immerhin macht sich in den PvP-Gefechten die Ausrüstung bemerkbar. Hier fallen die Kontrahenten nämlich nicht bereits nach einem Schuss um und so spielen etwa die Schadenswerte der Gewehre hier tatsächlich eine Rolle. Schlussendlich stellt sich für uns trotzdem die Frage, warum man statt Rainbow Six: Siege die Ghost-War-Gefechte spielen sollte. Die Konkurrenz aus dem eigenen Haus ist in Bezug auf Taktik, Teamplay und Mapdesign dem PvP-Modus von Ghost Recon Breakpoint haushoch überlegen und thematisch wegen seines Fokus auf Spezialeinheiten und wegen der verwendeten Gadgets am Ende recht ähnlich.

Nicht für The-Division-Fans

Nach dem Anspieltermin sind wir also mit gemischten Gefühlen nach Hause geflogen. Ghost Recon: Breakpoint sieht ohne Frage grandios aus, seine Open-World bietet viel Abwechslung und auch die Story hat dank Jon Bernthal Potenzial. Allerdings fehlte uns ein wenig die Herausforderung in den ersten fünf Spielstunden und auch mit den PvP-Gefechten hatten wir aufgrund der vorherrschenden Rolle der Sniper wenig Spaß. Wir haben noch die Hoffnung, dass die Kampagne mit der Zeit ein wenig schwerer wird als die ersten fünf Stunden und die Entwickler einen Weg finden, die Scharfschützengewehre im PvP-Modus zu benachteiligen. Fans der Reihe werden mit Breakpoint aber sicherlich gut bedient, nur Spieler, die eine ähnlichen Loot-Shooter wie The Division 2 oder eine Art Survival-Spiel erwarten, werden recht wahrscheinlich enttäuscht. ❏


Die Mehrspielerkarten wurden extra für den PvP-Modus kreiert und sind nicht lediglich Abschnitte der Open-World.

MATTI MEINT



„Eine toll gestaltete Spielwelt trifft auf einige potenzielle Gameplay-Makel. "

Nach dem Ankündigungsevent im Mai gehörte Ghost Recon: Breakpoint zu meinen persönlichen Spielehoffnungen des Jahres. Eine ähnlich riesige und abwechslungsreiche Spielwelt wie in Wildlands gekoppelt mit neuen Features wie dem Loot-System sowie einem beinharten Überlebenskampf und dazu noch eine vielversprechende Story – Ubisoft Paris schien genau die richtigen Dinge zu überarbeiteten, damit die Taktikreihe auch mich anspricht. In der ersten Spielstunde wurde ich auch nicht enttäuscht. Die Flucht vom abgestürzten Helikopter zu der ersten Basis war grandios inszeniert. Doch als sich dann die Spielwelt komplett eröffnete und man absehen konnte, wie einfach die späteren Missionen ausfallen, fragte ich mich ein wenig, wie ich mich mit den übermächtigen und unglaublich zielgenauen Gewehren als Gejagter fühlen soll und warum ich überhaupt nach besserer Ausrüstung Ausschau halten soll. Auch der PvP-Modus mit dem Fokus auf Scharschützengemetzel ist nicht so meins und daher habe ich nun die Befürchtung, dass Breakpoint sich doch nicht als die Offenbarung für mich herausstellen wird. Spieler, die bereits mit Wildlands ihren Spaß hatten, mögen darüber anders urteilen. Doch für Fans von Spielen wie The Division 2 oder auch Rainbow Six: Siege scheint Ghost Recon: Breakpoint nicht unbedingt das Richtige zu sein.

Cyberpunk 2077 sieht in jeder Hinsicht hervorragend aus. Besonders die Weitsicht hat uns bei der Präsentation auf der Gamescom sehr beeindruckt.

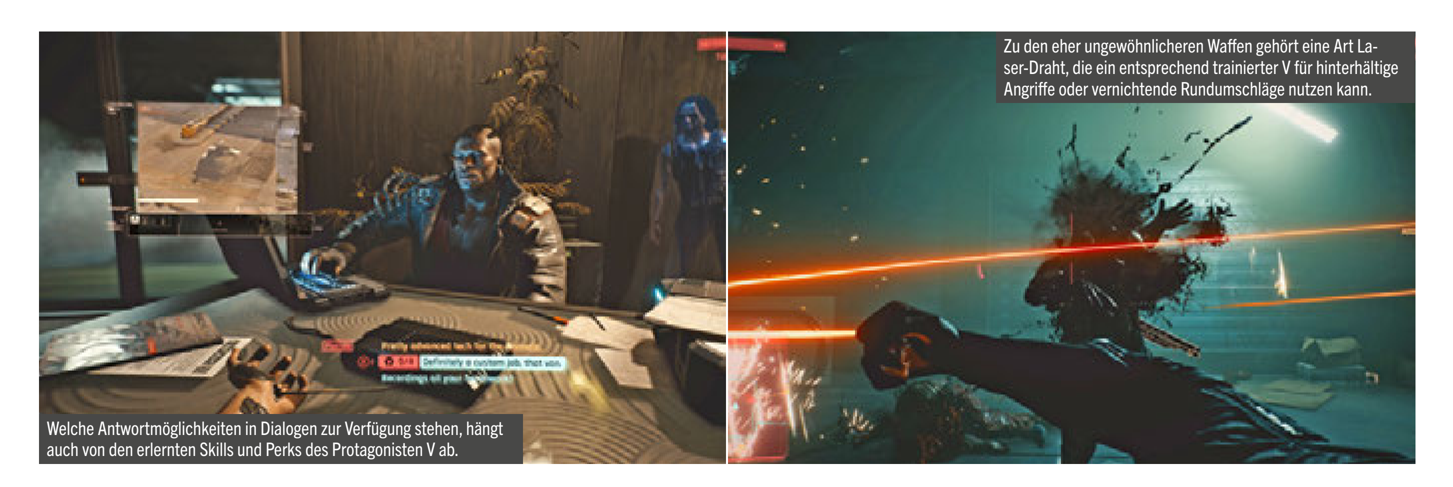
Cyberpunk **2077**

Genre: Rollenspiel
Entwickler: CD Projekt Red
Hersteller: CD Projekt Red
Termin: 16. April 2020

Inhaltlich gab es auf der Gamescom wenig Neues im Vergleich zur E3 vor zwei Monaten. Doch diesmal wurde zum ersten Mal die deutsche Sprachausgabe des Rollenspiel-Epos präsentiert.

Von: Christian Dörre

Wenn alle um einen herum ins Schwärmen geraten, kann man schon mal skeptisch werden. So ging es dem Schreiber dieser Zeilen beim RPG Cyberpunk 2077. Klar, CD Projekt Red hat mit The Witcher 3 eines der besten Spiele der letzten Jahre, vielleicht sogar aller Zeiten abgeliefert, aber zum Release gab es damals sowohl auf PC als auch Konsolen ein paar technische Ungereimtheiten, bei den beiden Vorgängern sogar noch mehr. Dass Cyberpunk ein sehr gutes Spiel wird, steht zwar außer Frage, aber das polnische Entwicklerstudio kocht eben auch nur mit Wasser und 2077 ist eben ein ganz neues Spiel mit anderer Perspektive, anderen Gameplay-Elementen sowie anderem Levelaufbau und stellt die Macher damit eben auch vor neue Herausforderungen. Ist man also ein missmutiger Stinkstiefel, wenn man die pure Begeisterung geschätzter Freunde und Kollegen für das Spiel nicht so ganz nachempfinden kann? Nun, bei Cyberpunk 2077 ist das wohl tatsächlich so. Auf der Gamescom 2019 in Köln wurde zwar die gleiche Demo gezeigt wie auf der E3, zu der Kollege Matthias bereits eine ausführliche Preview schrieb, doch diesmal wurde eben ein anderer unserer Autoren von Cyberpunk bekehrt. Zudem ergatterten wir einen der wenigen begehrten Plätze für eine von nur zwei deutschen Präsenta-



Welche Antwortmöglichkeiten in Dialogen zur Verfügung stehen, hängt auch von den erlernten Skills und Perks des Protagonisten V ab.

Zu den eher ungewöhnlicheren Waffen gehört eine Art Laser-Draht, die ein entsprechend trainierter V für hinterhältige Angriffe oder vernichtende Rundumschläge nutzen kann.

tionen. Da wurde uns nicht nur auf Deutsch erzählt, warum das Game so toll ist, die Demo zum dystopischen RPG wurde uns auch noch komplett deutsch lokalisiert vorgespielt.

Atmosphäre pur

Genau wie auf der E3 erleben wir also wieder, wie Protagonist V die Anführerin der sogenannten Voodoo-Gang ausfindig machen möchte. Die ihr unterstellten Haitianer rücken damit aber natürlich nicht einfach so raus. V soll erst mal in ein einstmals verlassenes Einkaufszentrum, welches neuerdings von der brutalen Animal-Gang genutzt wird. Dabei switchen die Entwickler immer wieder zu Demonstrationszwecken zwischen einem männlichen Netrunner V mit ausgeprägten Hacking-Fähigkeiten und einem weiblichen V mit besonders viel Kraft und einer Vorliebe für schwere Waffen hin und her.

Die gewählte Klasse und die jeweiligen Skills werden große Auswirkungen auf das Gameplay haben, jede Mission soll auf mehrere Arten lösbar sein und jedem Spieler seinen eigenen Spielstil ermöglichen. Dadurch werden viele Spieler ganz andere Wege zu Gesicht bekommen als ihre Freunde. Doch egal, welches Spielerlebnis man nun bevorzugt, die Atmosphäre von Cyberpunk 2077 ist einfach fantastisch. Night City wirkt so wunderbar organisch, wie wir es schon lange nicht mehr in einem Open-World-Spiel gesehen haben. Das Kreieren von Spielwelten haben die Witcher-Macher einfach drauf. Ob V nun einer Beerdigung in einem Club beiwohnt, über den Schwarzmarkt schlendert oder eben in einem ehemaligen Kaufhaus das Verhalten der KI-Gegner beobachtet – nach ein paar Minuten ist man so gefangen, dass man fast vergisst, „nur“ ein Spiel zu sehen.



Den Angriff auf das Einkaufszentrum der Animal-Gang zeigen die Entwickler aus zwei Perspektiven. Hier ist der direkte Angriff mit Waffengewalt zu sehen.

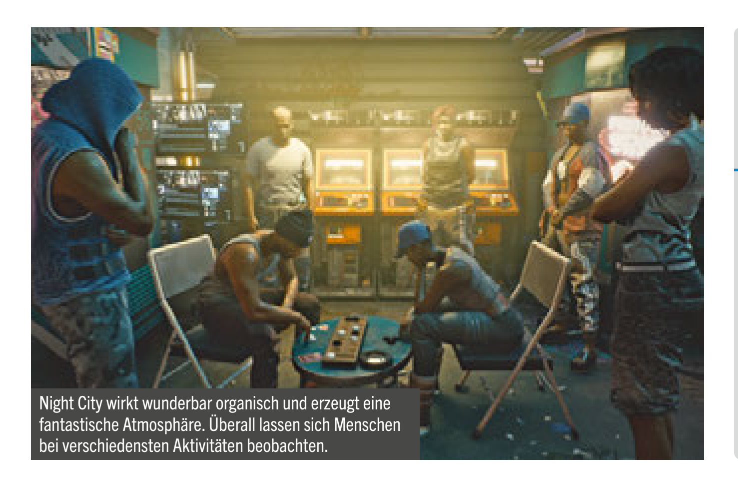
Großen Anteil daran hat natürlich die hervorragende Grafik des Titels. Vor allem die Weitsicht in der Demo ist unglaublich. Am Horizont erkennt man imposante Hochhäuser aus einer längst vergangenen Zeit des wirtschaftlichen Booms. Dafür sind die Straßen kaputt, über die zahlreiche futuristische Fahrzeuge fahren – und obwohl das viele hundert Meter entfernt ist, ist die Szenerie super detailliert. Das trifft allerdings auch auf die nähere Umgebung zu. Etliche Bürger bewegen sich über die Straßen, doch selbst hier sieht man keine matschige Textur. Klar, ganz so hübsch wird das Spiel ganz bestimmt nicht auf den Konsolen laufen, aber die Optik von Cyberpunk ist beeindruckend. Lediglich die Fahrzeuge bewegen sich ein wenig statisch – das ist aber eben Meckern auf allerhöchstem Niveau.

Gute deutsche Synchro

In Sachen Gameplay und Technik erlaubt sich Cyberpunk bislang keine offensichtlichen Fehler, bei der deutschen Lokalisation kann man dies (noch) nicht ganz behaupten. Die deutschen Sprecher sind allesamt äußerst professionell, hören sich gut an und auch seltsame Betonungen fielen uns in der rund 45-minütigen Hands-off-Demo nicht auf. Teilweise wirkten die ausgewählten Stimmen jedoch nicht ganz passend bei bestimmten Charakteren. Einer der Haitianer hat beispielsweise im Englischen eine richtig tiefe, donnernde Stimme, welche hervorragend zu diesem muskelbepackten Charakter passt. Auf Deutsch quatscht der Riese einfach nur sehr langsam und die Wucht seiner Worte geht ein wenig verloren.

Die meisten Figuren werden jedoch echt gut eingefangen. Die Haitianer reden alle mit französischem Akzent, aber die Aussprache ist niemals übertrieben oder gekünstelt. Hier merkt man, dass die deutsche Vertonung hohe Priorität hat. Vor allem Protagonist V kann hier überzeugen. Sowohl in der männlichen als auch in der weiblichen Variante bemerkt man Härte und auch ein wenig Arroganz in der Stimme des Söldners, der von seinen eigenen Fähigkeiten echt überzeugt ist. Genau wie Geralt in The Witcher ist V eben kein klassischer Held. Er hat Ecken und Kanten und kann auch ein echt unangenehmer Typ sein. Dies findet sich eben auch in der Stimme wieder.

Bei den Texten im Spiel entdeckten wir jedoch noch einige Fehler. Wie uns jedoch im Anschluss an die Gameplay-Demo versichert wurde, ist die deutsche Lokalisierung aber auch noch weit davon entfernt, final zu sein. Ganz im Gegenteil: Die Gamescom ist ein Test für die deutsche Umsetzung gewesen, um sich schon vor Release Feedback dazu abzuholen. Bisher wurde nämlich tatsächlich nur die uns vorgeführte Demo vertont und mit deutschen Texten versehen. Es ist also sehr wahrscheinlich, dass die kleinen Ungereimtheiten, die uns auf der Messe in Köln auffielen, in der Verkaufsversion dann nicht mehr vorhanden sein werden. ❑



Night City wirkt wunderbar organisch und erzeugt eine fantastische Atmosphäre. Überall lassen sich Menschen bei verschiedensten Aktivitäten beobachten.

CHRISTIAN MEINT

„Vom Skeptiker zum Gläubigen – Cyberpunk wird super!“

So viele Stunden ich in die Witcher-Reihe auch versenkte, bei Cyberpunk 2077 habe ich mich sehr lange gegen den Hype um das Spiel gewehrt. Gerade zum Release waren die Spiele von CD Projekt ja durchaus schon mal etwas unrund. Nach der Demo auf der Gamescom ist aber fast sämtliche Skepsis verflogen. Spielwelten erschaffen und tolle Geschichten erzählen kann das Team aus Polen eh, aber auch alles andere an diesem Spiel sieht so verdammt gut und durchdacht aus. Wenn man 45 Minuten nur bei einem Spiel zuschauen durfte und danach trotzdem mit einem fetten Grinsen herumläuft, dann macht der Titel einfach verdammt viel richtig. Auch die deutsche Fassung von Cyberpunk 2077 machte bereits jetzt einen qualitativ hochwertigen Eindruck.

Planet **Zoo**

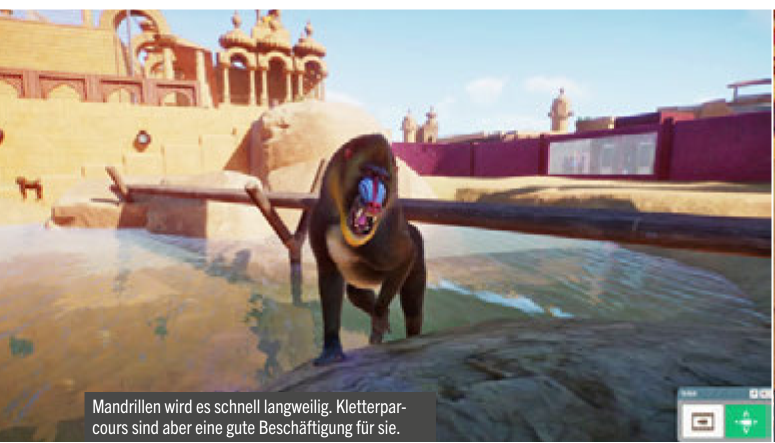
Genre: Aufbaustrategie/Wi-Sim
Entwickler: Frontier Developments
Publisher: Frontier Developments
Termin: 5. November 2019

Auf der Gamescom durften wir Planet Zoo ausgiebig spielen. Warum der Tierparksimulator zu den PC-Highlights des Jahres gehört, verraten wir in der Vorschau. **Von:** Matti Sandqvist

Dass 2019 seit Langem zu den besten Jahrgängen für Aufbausimulationen gehört, dürfte unbestritten sein. Mit Anno 1800 und Tropico 6 haben die Genrefans bereits zwei Hochkaräter kredenzt bekommen und in wenigen Monaten steht dann schon der nächste vielversprechende Kandidat in den Startlöchern. Wir konnten Planet Zoo auf der Gamescom zum ersten Mal und obendrein eine ganze Stunde lang mit den Entwicklern spielen. Nach dem Termin sind wieder fest davon überzeugt, dass der Tierparksimulator bei seinem Release am 5. November die Herzen vieler Spieler erobern wird – schon alleine wegen der unglaublich putzigen Vierbeiner.

In Köln ließ man uns mit Indien ein neues Setting ausprobieren, das uns neben einem passenden Aussehen dank unterschiedlicher Tiere ganz eigene Herausforderungen als etwa ein Zoo auf dem europäischen Kontinent bieten wird. So werden wir es zum Beispiel mit Pavianen, Tigern und Elefanten zu tun bekommen und für sie Gehege erstellen dürfen, in denen sie sich so richtig wohl fühlen. Wir müssen zum Beispiel darauf achten, dass die Lebensräume der Tiere die richtige Größe haben, mehr oder weniger Grünflächen bieten und zudem auch zur Genüge Beschäftigungsmöglichkeiten parat haben. Paviane als Primaten wollen zum Beispiel auch mal klettern und so sollten wir für sie Bäume und Klettergerüste aufstellen. Dabei sollte man aber natürlich beachten, dass die Bäume nicht zu nah an den Zäunen stehen, sonst könnten sie womöglich auf Tuchfühlung mit unseren Gästen gehen.

Tiger wiederum freuen sich über Spielzeuge – und da sie ja nun mal Katzen sind, sind Pappkartons stets eine gute Wahl für ihre Unterhaltung. Aber auch Antilopen kann es langweilig werden und so können wir für sie zum Beispiel Bälle hinstellen, mit denen sie spielen. Insgesamt gilt: Je glücklicher unsere Tiere sind, desto wahrscheinlicher ist es dann auch, dass sie sich fortpflanzen. Wir können natürlich auch Tiere kaufen, müssen dann aber vor allem für beliebte Arten auch einiges an Geld ausgeben. Wir sollen jedoch aufpassen, wenn Geschwister in einem Gehege sind, denn nach auch sie können miteinander für Nachwuchs sorgen. Dann werden ihre Nachkommen recht wahrscheinlich mit Erbkrankheiten belastet sein und kein so glückliches Tierleben in unserem


Mandrillen wird es schnell langweilig. Kletterparcours sind aber eine gute Beschäftigung für sie.


In Planet Zoo sind wir nicht nur mit dem Errichten von Gehegen beschäftigt. Manchmal müssen wir auch entlaufene Tiere wie etwa Nashörner einfangen lassen.


In Köln konnten wir uns mit einem Zoo in Indien beschäftigen.

Park führen. Wir können dem entgegenwirken, indem wir die Tiere mit Verhütungsmitteln versorgen.

Nashornjagd

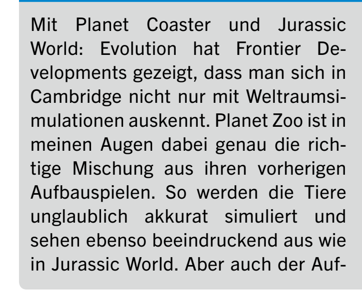
Doch auch sonst sind wird in Planet Zoo ständig gut beschäftigt. So gehen etwa regelmäßig Zäune kaputt und Nashörner machen einfach eine kleine Wanderung durch den Park. Um sie einzufangen, brauchen wir Personal, das uns zwar monatlich etwas kostet, aber auch für das Wohlbefinden der Tiere unheimlich wichtig ist. Ebenso müssen wir uns um Kläranlagen, Stromgeneratoren und andere Infrastruktur kümmern, damit alles in unserem Tiergarten rundläuft.

Auch den Gästen soll es in einem Zoo gut gehen, damit wir stets Einnahmen haben, die wir dann etwa für das Auswildern unserer Tiere ausgeben oder eben für neue Arten und Gehege. Den Besuchern ist es zum Beispiel wichtig, dass sie glückliche sowie aktive Vierbeiner zu sehen bekommen und nicht zu sehr hinter die Kulissen unseres Zoos blicken. Maßgebend ist es zum Beispiel, dass wir den Tieren zwar zur Genüge Raum zum Ausruhen bieten, aber dass sie sich auch vor unseren Gästen bewegen und zeigen. Zudem müssen wir stets darauf achten, dass Generatoren oder andere für die Infrastruktur wichtige Maschinen vor den Gästen versteckt bleiben. Dafür können wir etwa an den Stellen Mauern hochziehen oder die Gegenstände etwas weiter weg von den Laufwegen der Besucher abstellen.

Das wird eine Punktlandung!

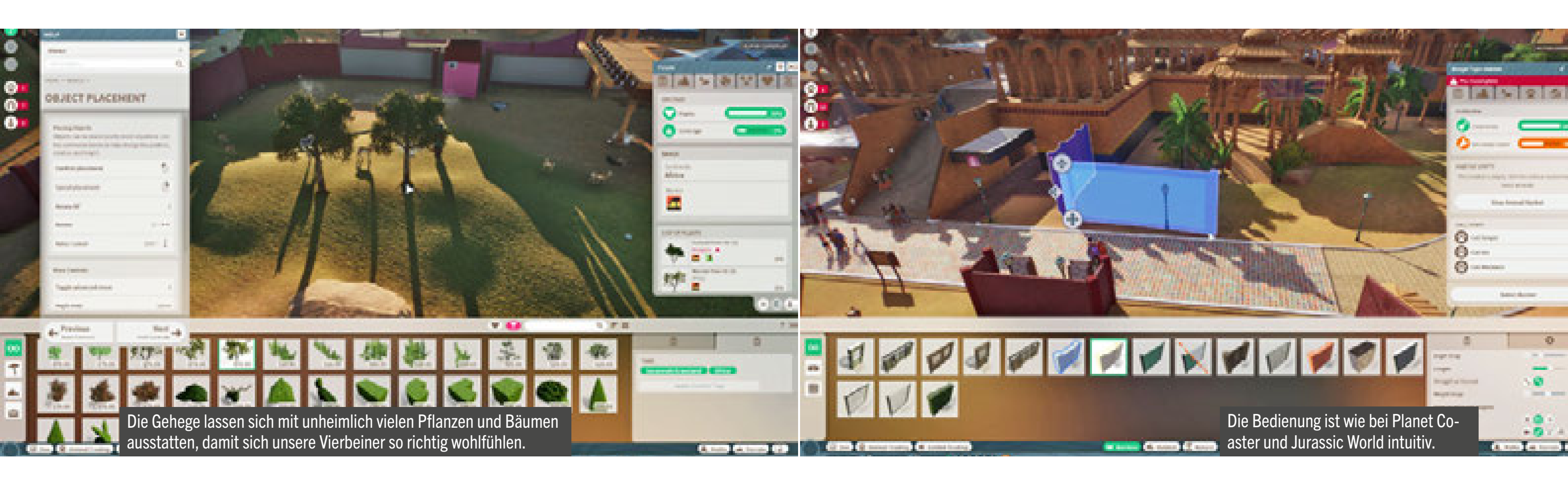
Wir bekamen beim Anspielen jedenfalls das Gefühl, dass es uns in Planet Zoo nicht so schnell langweilig wird. Jedes einzelne Tier ist grafisch so grandios umgesetzt, dass man ihnen gut und gerne einfach so bei ihren täglichen Angewohnheiten beobachtet. Dazu ist der Tiefgang der Simulation unheimlich groß. Alle Tiere verfügen neben ihren Vorlieben etwa über eine ganz eigene DNA, die sie für bestimmte Krankheiten anfällig macht oder einfach über ihre Größe bestimmt. Obendrein haben wir es in Planet Zoo mit so vielen unterschiedlichen Arten zu tun, an deren Präferenzen wir uns erst einmal herantasten müssen, sodass eine lange und abwechslungsreiche Spielzeit fast schon garantiert ist. Wer noch vor dem Release im November selbst Hand anlegen möchte, hat dank der Beta-Phase die Chance dazu. Die Testversion soll laut den Entwicklern vom 24. September bis zum 8. Oktober laufen. Enthalten sind das erste Szenario des Karriere-Modus und ein Biom aus dem Franchise-Modus. Einen kleinen Haken hat die Sache allerdings: Teilnehmen dürfen lediglich Vorbesteller der Planet Zoo Deluxe Edition. ❑

MATTI MEINT



„Mein Aufbau-Highlight des Jahres!“

Mit Planet Coaster und Jurassic World: Evolution hat Frontier Developments gezeigt, dass man sich in Cambridge nicht nur mit Weltraumsimulationen auskennt. Planet Zoo ist in meinen Augen dabei genau die richtige Mischung aus ihren vorherigen Aufbauspielen. So werden die Tiere unglaublich akkurat simuliert und sehen ebenso beeindruckend aus wie in Jurassic World. Aber auch der Aufbau- und Wirtschaftspart kommt nicht zu kurz, was wiederum an Planet Coaster erinnert. Dazu ist die Bedienung wieder intuitiv und ebenso ist dank der unterschiedlichen Klimazonen sowie der großen Anzahl unterschiedlicher Tiere für Abwechslung gesorgt. Anhand des Anspieltermins bin ich nun sehr zuversichtlich, dass Frontier Developments eine Punktlandung im November hinlegen wird.



Die Gehege lassen sich mit unheimlich vielen Pflanzen und Bäumen ausstatten, damit sich unsere Vierbeiner so richtig wohlfühlen.

Die Bedienung ist wie bei Planet Coaster und Jurassic World intuitiv.

In der Anfangssequenz von Marvel's Avengers, die wir spielen konnten, schlüpfen wir der Reihe nach in die Haut von allen wichtigen Helden des Teams.

Marvel's Avengers

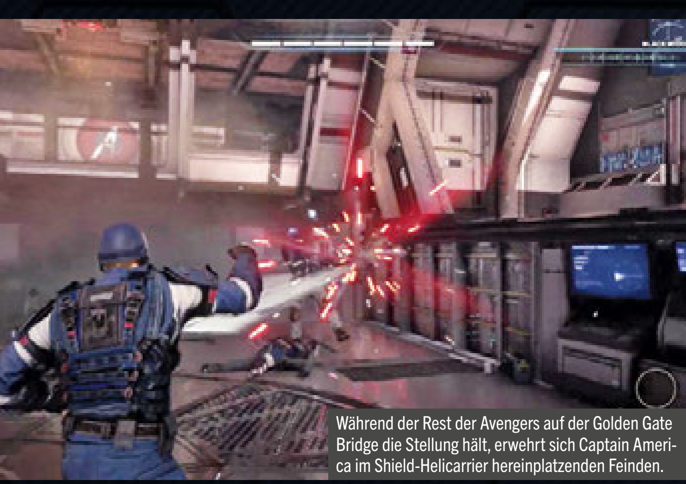
Genre: Action
Entwickler: Crystal Dynamics
Hersteller: Square Enix
Termin: 20. Mai 2020

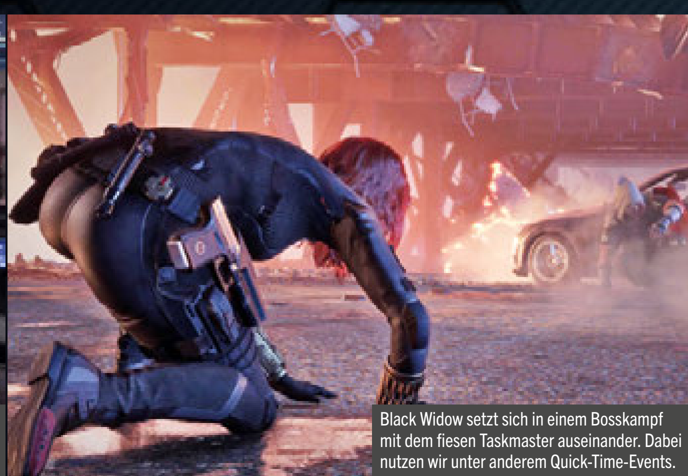
Helden, Haue, hakelige Kämpfe – auf der Gamescom 2019 in Köln durften wir das Super-heldenAbenteuer erstmals selbst spielen und waren davon etwas enttäuscht. **Von:** Christian Dörre

Wer heutzutage noch nichts von den Avengers gehört hat, lebt wohl entweder mit geschlossenen Augen und den Fingern in den Ohren in einer Höhle auf dem Mond oder gehört zur Altersklasse ARD-Zuschauer. Marvels mächtigste Helden sind seit Jahrzehnten ein Grundpfeiler der Comic-Industrie und seit dem Streifen Endgame auch die Protagonisten des erfolgreichsten Films aller Zeiten. Nun versammeln sich die Avengers endlich auf PC und Konsole! Wurde auf der diesjährigen E3 nur ein Gameplay-Trailer enthüllt, der jede Menge Action versprach, durfte man nun auf der Gamescom 2019 in Köln auch endlich selbst zocken. So ganz vom Hocker gehauen hat uns die Superheldensause jedoch nicht.

Auf der Messe auf die Fresse

In der Stadt des (bald wieder) zweitklassigen Geißbocks durften wir die ersten 30 Minuten von Avengers spielen, die bereits im E3-Trailer als Gameplay zusammengeschnitten waren. Der Taskmaster und seine Gehilfen verüben einen Terroranschlag auf die Golden Gate Bridge in San Francisco und da können die ruhmreichen Rächer natürlich nicht tatenlos zusehen. Der Auftakt dient als Tutorial, in dem einem die Eigenschaften der jeweiligen Charaktere näher gebracht werden. Zunächst kloppen wir uns als Thor mit ein paar Fieslingen, lernen den Blitzschlag und werfen natürlich Mjölnir gegen Gangsterköpfe. Anschließend übernehmen wir die Kontrolle von Iron Man. Dabei fliegen wir hinter mit Jetpack bestückten Taskmaster-Jüngern her und schießen sie mit den Repulsoren von Tony Starks Alter Ego vom Himmel. Danach verwandelt sich Bruce Banner in den Hulk und wir dürfen mit dem grünen Grobian über das berühmte Wahrzeichen der Bay Area walzen. Selbst einen Panzer zerlegen wir mühelos. Als Nächstes ist dann Captain America an der Reihe. Auf dem Shield-Helicarrier hauen wir auf Fieslinge ein und werfen ihnen unseren Schild in die Visagen, bis wir schließlich Black Widow übernehmen, die sich direkt mit dem Taskmaster anlegt und so einen kleinen Bosskampf vom Zaun bricht. Wir verfolgen den fliegenden Stinkstiefel, pflücken ihn unsanft aus der Luft, weichen seinen Attacken aus und schießen ihm mit unseren Pistolen ein paar blaue Bohnen entgegen. Das ist alles super rasant und richtig spektakulär inszeniert, fühlt sich jedoch nicht so dynamisch an, wie es sich vielleicht anhört. Abgesehen von Black Widow spielen sich alle Figuren etwas schwerfällig. Beim Hulk ist das nachvollziehbar, doch auch Thor


Während der Rest der Avengers auf der Golden Gate Bridge die Stellung hält, erwehrt sich Captain America im Shield-Helicarrier hereinplatzenden Feinden.

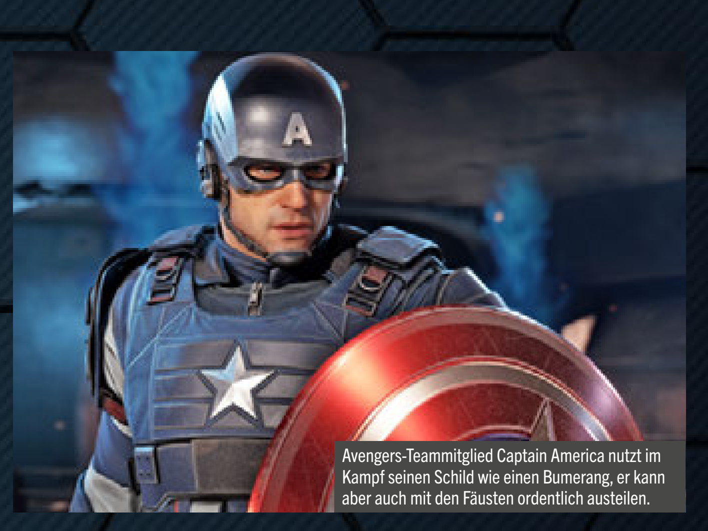

Black Widow setzt sich in einem Bosskampf mit dem fiesen Taskmaster auseinander. Dabei nutzen wir unter anderem Quick-Time-Events.


Iron Man gefiel uns beim Spielen am wenigsten. Er fühlt sich überraschend träge an und die Kämpfe fielen dementsprechend undynamisch aus.

steuert sich wie ein Panzer. Zudem wirkten die Kombos, bestehend aus leichten und schweren Angriffen, immer behäbig. Selbst beim Flugabschnitt mit Iron Man macht das Spielgeschehen keinen sonderlich schnellen Eindruck. Überhaupt scheint der Milliardär in der eisernen Maske das Problemkind der Heldentruppe zu sein. Nach dem Verfolgungsabschnitt wird Iron Man von bewaffneten Gegnern gestellt, woraufhin der Kampfablauf recht unbeholfen wirkt. Tony Stark schwebt ziemlich träge dahin, und wenn man mal etwas weiter in die Lüfte aufsteigt und dann getroffen wird, sinkt Iron Man direkt wieder zu Boden. Das sah unfreiwillig komisch aus. Wir wollen jetzt allerdings auch nicht zu negativ klingen. Die Präsentation ist klasse und das Gameplay ist dennoch nicht schlecht. Ja, es macht Spaß, aber irgendwie fehlt das gewisse Etwas! Bei der Technik muss sich bis zum Release am 15. Mai 2020 aber definitiv noch etwas tun. Der Titel ruckelte teilweise sehr auffällig auf der PS4 Pro.

Alleine oder im Team?

Neben ersten Hands-on-Eindrücken rückten Publisher Square Enix und Entwicklerstudio Crystal Dynamics auch neue Informationen zum Koop-Modus heraus. Nach dem E3-Trailer waren viele Leute skeptisch, ob das dort gezeigte Gameplay mit einem Multiplayermodus vereinbar ist, doch nun wird klar, dass das Spiel ein ganz anderes Konzept hat. Nach dem sogenannten A-Day, eben jenem Tag, als bei dem Kampf gegen den Taskmaster viele Unschuldige verletzt wurden, setzen sich die Avengers zur Ruhe, Superhelden werden geächtet und der Konzern AIM reißt mit seinen Kampfandroiden viel Macht an sich, um ein Unrechtsregime aufzubauen. Die ehemaligen Avengers wollen dabei irgendwann nicht mehr zusehen und führen nun eine Art Guerillakrieg gegen AIM. Daher gibt es auch eine Kriegskarte. Dort wählt ihr dann zwischen Hero- und Warzone-Missionen. Hero-Missionen sind reine Singleplayer-Story-Quests, die die Geschichte weitererzählen und auf einen speziellen Avenger ausgelegt sind. Beispielsweise Fluglevels für Iron Man und Abschnitte, in denen viel zu Bruch geht für den Hulk. Warzone-Missionen sind hingegen für einen bis vier Spieler ausgelegt! Hier darf der gespielte Held frei gewählt werden. In Warzone-Quests erhält man zusätzliche Erfahrungspunkte, Outfits, Ausrüstungsgegenstände und Informationen zur Story. Warzone soll über mehrere Jahre mit neuen Helden und weiteren kostenlosen Inhalten unterstützt werden. Zudem machten die Entwickler klar, dass bei ihnen die Charaktere im Fokus stehen, sowohl im Hero-Modus als auch bei Warzone-Missionen. Jede Figur habe eigene Motivationen und Wege, um mit dem schrecklichen Unglück des A-Days umzugehen. Des Weiteren sollen Spieler über das Skill und Perk-System selbst festlegen können, welche Spielweise sie bei den Avengers passend finden. Dies erklärt man uns am Beispiel von Thor. Möchte man ihn zum starken Nahkämpfer machen, der mächtig austeilt, viel einstecken kann und immer an vorderster Front zu finden ist, soll das genauso möglich sein wie ein Donnergott, der sich eher aus dem Kampfgetümmel fernhält, weil er nach ein paar Treffern bereits umkippt, aber dafür aus etwas Entfernung Blitze auf die Gegner schleudert. Das klingt tatsächlich ziemlich interessant und nach viel Freiheit beim Spielen. Trotz der oben genannten Kritik am Action-Game, sind wir also sehr gespannt, wie sich Marvel's Avengers in den kommenden Monaten bis zum Release im Mai 2020 entwickelt. Genügend Potenzial für ein starkes Spiel ist jedenfalls trotz ein paar aktuellen Problemchen vorhanden. ❑


Avengers-Teammitglied Captain America nutzt im Kampf seinen Schild wie einen Bumerang, er kann aber auch mit den Fäusten ordentlich austeilen.

CHRISTIAN MEINT



„Schöne Präsentation, aber noch bin ich etwas skeptisch."

Marvel's Avengers sieht klasse aus, wird rasant inszeniert und hat mächtig Potenzial. So richtig glücklich war ich nach der ersten Hands-on-Möglichkeit jedoch noch nicht. Teilweise ruckelte der Titel wirklich auffällig und das Gameplay fühlte sich zu behäbig und austauschbar an. Vielleicht ist der von mir erlebte Beginn des Spiels aber auch einfach noch nicht sonderlich aussagekräftig und die Superheldenkeilerei nimmt in Sachen Spielspaß noch richtig Fahrt auf. Ich hoffe es sehr, denn schließlich mag ich Marvels mächtige Heldentruppe sehr und auch die Aussagen zu den Inhalten des Titels hören sich wirklich vielversprechend an. Die Trennung von Story-Quests und Koop-Action klingt sinnvoll und sorgt so für noch mehr Umfang. Auch das Individualisieren der einzelnen Helden basierend auf deren aufgelevelten Fähigkeiten könnte richtig cool sein. Ich bin jedenfalls sehr gespannt auf längere Hands-on-Eindrücke.

Willkommen in der Unterwelt! In Empire of Sin baut ihr euer kriminelles Netzwerk zu Zeiten der Prohibition auf, kämpft gegen andere Mafia-Bosse und die Polizei.

Empire of Sin

Genre: Strategie
Entwickler: Romero Games
Hersteller: Paradox Interactive
Termin: 2020

Ausgerechnet mit einer Wirtschaftssimulation meldet sich Industrie-Urgestein John Romero zurück. Ob das Mafia-Spiel des Doom-Schöpfers Potenzial hat, davon konnten wir uns auf der Gamescom beim Spielen überzeugen.

Von: Matti Sandqvist

Der Pate, Goodfellas, Scarface oder auch Donnie Brasco – die Filmgeschichte kennt etliche Meisterwerke, die sich mit der Mafia beschäftigen. Im Spielebereich gibt es zwar Titel, die am Rande mit der Cosa Nostra zu tun haben, aber man muss schon zugeben, dass der Einschlag im Vergleich mit Hollywood bis dato längst nicht so gravierend für unser liebstes Hobby gewesen ist. Klar, die Mafia-Reihe von 2K Games hat auch sehr gute Ableger, aber auf eine Stufe mit den Werken von Scorsese oder Coppola sollte man sie nicht stellen. Genau das möchte nun einer ändern, der in der Vergangenheit bewiesen hat, dass er grandiose Spiele erschafft: John Romero. Der legendäre Doom-Schöpfer und seine neue Firma Romero Games arbeiten aktuell an Empire of Sin, das uns in die Zeit der Prohibition versetzt und uns ein kriminelles Imperium von Grund auf erschaffen lässt. Wir konnten den Titel auf der Gamescom ausgiebig spielen und verraten euch nun, ob es sich bei dem Titel eher um einen Strassstein oder doch um einen echten Diamanten handelt.

Wirtschaftssimulation?

Am ehesten lässt sich Empire of Sin als eine Mischung aus Wirtschaftssimulation und Rundentaktik à la XCOM beschreiben. Zu Anfang wählen wir aus unterschiedlichen Familienoberhäuptern wie etwa Al Capone oder Frankie Donovan einen aus. Die Paten haben alle kleine Vorteile, etwa dass sie mehr Treffer in Kämpfen einstecken können oder besser als andere Chefs wirtschaften. Zudem wird auch die Sprachausgabe dem jeweiligen Patron angepasst – wir dürfen uns also auf ein dem Milieu entsprechendes irisch oder italienisch gefärbtes Englisch freuen. Nach der Auswahl geht es auch sogleich zur Sache. Damit wir unser kriminelles Imperium starten können, brauchen wir zunächst eine Brauerei. Die übernehmen wir im Alleingang von einem un-



Wenn ihr euch in Empire of Sin nicht gerade um den Ausbau und Erwerb von Etablissements kümmert, widmet ihr euch Auseinandersetzungen.



Die rundenbasierten Kämpfe erinnern stark an XCOM. Eure Einheiten verfügen über Aktionspunkte, die ihr zum Einsetzen von bestimmten Manövern nutzt.

bekannten Mafioso, indem wir ihn einfach um die Ecke bringen. Anschließend sichern wir uns noch ein Hauptquartier von einem verfeindeten Clan und können sodann mit der Errichtung unseres Familienunternehmens loslegen. Dabei können wir uns zwei Geschäftszweigen widmen: dem Verkauf von Alkohol oder der Prostitution. Insgesamt macht es auch keinen riesigen Unterschied, welche Etablissements wir nun genau übernehmen, wichtig ist lediglich, dass wir jeden Tag mit einem dicken Plus nach Hause gehen. Doch die Polizei und andere Familien können uns dabei das Leben schwer machen. Immerhin lassen sich übernommene Kneipen, Bordelle und Brauereien verbessern, sodass sie zum Beispiel über mehr Sicherheitspersonal verfügen, schöner und einladender aussehen oder unauffälliger sind. Die Upgrades kosten allesamt natürlich Moneten und so ist es an uns, das Risiko richtig einzuschätzen und nur die nötigsten Verbesserungen zu kaufen.

Beim Anspieltermin blieb das Wirtschaftliche noch relativ simpel. Mit der Zeit übernehmen wir aber so viele Gebäude in der doch recht großen Stadt, dass auch der Managementpart insgesamt nicht zu kurz kommen wird. Es bleibt aber natürlich die Frage, ob das Verbessern sowie die Übernahme der Gebäude auch auf Dauer motiviert. Wir hätten uns zum Beispiel noch andere, zusätzliche Geschäftszweige wie etwa Schmuggel oder Schutzgeld gut für das Spiel vorstellen können. Ebenso interessant wäre es, wenn man sich noch detaillierter um das Personal kümmern müsste, etwa die richtigen Bartender für die Kneipen anheuern oder vielversprechende Wachen zu Capos befördert. Es könnte natürlich sein, dass die Entwickler gerade an ähnlichen Spielmechaniken arbeiten und diese noch bis zum Release im Frühling nächstes Jahr nachreichen. Wünschenswert wäre es jedenfalls.



Das Setting ist spannend: Zu Zeiten der Prohibition (1920 bis 1933) war es in den USA verboten, Alkohol herzustellen, zu transportieren und zu verkaufen.



Diverse Charaktere haben praktische Eigenheiten. Goldie senkt etwa das Risiko, dass eure illegalen Kneipen von der Polizei gefilzt und ausgehoben werden.

Dumme Gegner

Auf der Gamescom haben wir uns aber insgesamt die meiste Zeit mit den rundenbasierten Kämpfen beschäftigt. Im Laufe des Spiels stellen wir eine Crew zusammen, mit der wir Gebäude übernehmen. Die Charaktere haben allesamt unterschiedliche Ausrüstung und können im Laufe des Spiels auch Mali bekommen. Unser Shotgun-Experte Babe hat zum Beispiel zu viel Zeit in Kneipen verbracht und wurde so Alkoholiker. Dadurch hatte er einen gewaltigen Nachteil in den Kämpfen: Babe bekam manchmal das Zittern und musste deshalb eine Runde aussetzen. Die Gefechte selbst spielen sich sehr ähnlich zu den XCOM-Titeln. Alle Charaktere haben pro Runde zwei Aktionspunkte, die sie fürs Bewegen und Schießen ausgeben. Wir können so etwa einen der Haudegen ein kurzes Stück voranschreiten lassen und anschließend eine Waffe abfeuern. Ebenso ist es auch möglich, einen Charakter sehr weit zu bewegen, damit er zum Beispiel an eine Deckung gelangt. Wie bei XCOM müssen wir nämlich darauf achten, dass die Helden nie von allen Seiten unter Beschuss genommen werden. Das Kampfsystem als solches funktioniert schon recht gut, uns fiel aber die miserable KI auf, die in allen Kämpfen nie eine Herausforderung darstellte. Entweder bewegten sich die Feinde kaum oder sie liefen, ganz ohne Deckung zu nehmen, stur auf uns zu. Den Entwicklern bleibt in der Theorie aber noch genügend Zeit, um die schwache KI zu verbessern. Auch sonst hat uns keine der Spielmechaniken so richtig überzeugt und so fragen wir uns ein wenig, ob Empire of Sins tatsächlich eine gute Mafia-Simulation wird. Wir lassen uns natürlich gerne eines Besseren belehren und hoffen, dass die Entwickler bis zum Release im nächsten Frühling nicht nur an den vielen noch vorhandenen Bugs arbeiten, sondern das Spiel auch etwas komplexer als die angespielte Version machen. ❑



Teammitglieder können im Verlauf des Spiels Boni oder Mali erlangen. Geht euer Shotgun-Experte zu oft trinken, wird er Alkoholiker und bekommt Zitteranfälle.

MATTI MEINT

„Aktuell eher geschliffenes Glas als ein ungeschliffener Diamant."

Mafia-Filme und -Serien gehören zu meinen großen Lieblingen – ich zähle Boardwalk Empire neben Die Sopranos zum Besten, was HBO jemals produziert hat. Daher hatte ich natürlich sogleich ein großes Interesse an Empire of Sin, wurde beim Anspieltermin aber regelrecht enttäuscht. Die Kämpfe machten aufgrund der aktuell kaum vorhandenen KI kaum Spaß und ein richtiges Potenzial sehe ich für den Wirtschaftsteil auch nicht wirklich. Vielleicht haben die Entwickler ja eine zu frühe Version auf der Gamescom präsentiert und viele der von mir kritisierten Punkte lösen sich in Luft auf. Wenn das aber letztendlich doch nicht der Fall sein sollte, kann ich Empire of Sin auch den hartgesottensten Mafia-Fans nicht empfehlen.

Shenmue 3

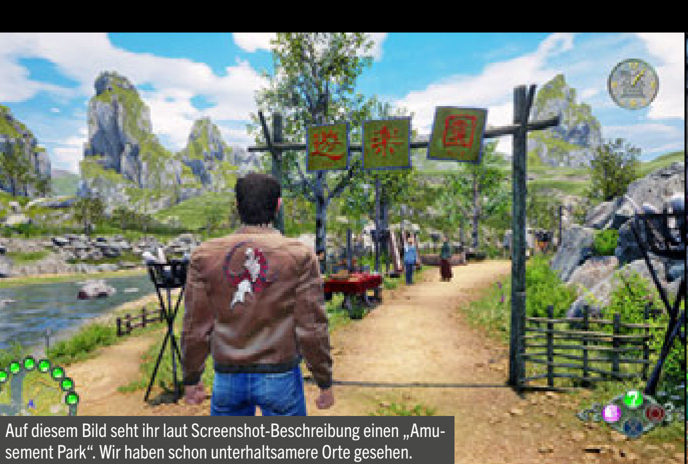
Genre: Action-Adventure
Entwickler: Ys Net/Neilo
Hersteller: Deep Silver
Termin: 19. November 2019

Nach ganzen 18 Jahren erscheint am 19. November endlich der dritte Teil der Shenmue-Saga, die damals auf Segas Dreamcast begann. Auf der Gamescom 2019 in Köln durften wir das Action-Adventure von Ys Net längere Zeit anzocken. **Von:** Christian Dörre & Sascha Lohmüller

Kennen Sie einen Mann mit einer Narbe im Gesicht?" – diesen Satz hören wir beim Anspielen von Shenmue 3 gefühlte hundert Mal. Protagonist Ryo Hazuki fragt jeden verdammten Dorfbewohner nach dem Typen, obwohl er dessen Aufenthaltsort längst kennt. Auch daran merkt man, dass Shenmue 3 unglaublich altbacken ist. Auch Animationen, Kampfsystem, Menüführung, Grafik und viele, viele weitere Elemente wirken wie aus einem anderen Jahrzehnt. Shenmue 3 orientiert sich eben nicht an modernen Videospielen, sondern bietet genau das Spielgefühl der ersten beiden Kulttitel. Das ist selbst für damalige Fans vermutlich etwas seltsam, aber sie bekommen nun immerhin genau das Spiel, das sie sich im Jahr 2003 gewünscht hatten. Blickt man nicht durch die rosarote Nostalgie-Brille, sind Dialoge und auch Gameplay im Jahr 2019 einfach peinlich, aber Shenmue hat für viele Leute eben einen ganz besonderen Stand. Nach 45 Minuten Spielzeit mit Teil 3 können wir das sogar nachvollziehen, obwohl wir während der Hands-on-Session teilweise gelangweilt waren oder an manchen Stellen genervt die Augen verdrehten. Kennen Sie übrigens einen Mann mit einer Narbe im Gesicht?

Übung macht den Kung-fu-Meister

Zwar beinhaltete die Gamescom-Demo nur dieselben Inhalte wie die auf der E3, doch in Los Angeles war der Termin viel kürzer, wir konnten weniger erforschen und uns nicht auf die Atmosphäre des Spiels einlassen. Letzteres ist eben verdammt wichtig bei Shenmue. Daher streifen wir auch erst mal durch ein kleines chinesisches Dorf und genießen auf der Suche nach dem Narbenmann (Kennen Sie einen Mann mit einer Narbe im Gesicht?) die Landschaft. Shenmue 3 hat an allen Ecken und Enden unübersehbare



Auf diesem Bild seht ihr laut Screenshot-Beschreibung einen „Amusement Park". Wir haben schon unterhaltsamere Orte gesehen.



Unser Schlag war exzellent. Das heißt auf kantonesisch übrigens „Zang!" – wissen wir natürlich seit Wayne's World.



Da steht ein Pferd auf dem Floor: Beim Training meistern wir unter anderem die Haltung „Horse Stance". Warum ein Mini-Pferd auf dem Pfahl steht, wissen wir aber auch nicht.

Macken, doch trotzdem entfaltet sich schnell eine ganz besondere Stimmung. Daran können auch die veraltete Grafik und hölzerne Animationen nichts ändern. Nach diesen ruhigen Momenten, in denen wir die Faszination Shenmue einiger Leute komplett nachvollziehen können, folgt dann aber die Phase, in der uns wieder einfällt, warum der Titel eben auch so verdammt nervig und anstrengend ist. Da wären die bereits angesprochenen hölzernen Dialoge, die sich so oft wiederholen (Kennen Sie einen Mann mit einer Narbe im Gesicht?) und natürlich das hoffnungslos veraltete Gameplay, das schnell in Arbeit ausartet. Um Informationen von dem Mann mit der Narbe im Gesicht (Kennen Sie den vielleicht zufällig?) zu erhalten, müssen wir diesen in einem Kampf besiegen. Dafür müssen wir erst mal den ganzen Weg zurück ins Dojo und trainieren. Wir müssen mehrere Sparringskämpfe gegen ein und denselben Mönch bestreiten, um verschiedene Spezialattacken aufzuleveln und natürlich – ganz wichtig! – Ryos Hocke zu trainieren, indem wir ab und an auf die A-Taste des Xbox-Pads drücken, um unseren Protagonisten in einer Position zu halten, in der er aussieht, als müsse er gerade dringend eine Stange Lehm aus dem Kreuz drücken. Damit und eben mit den eigentlich vollkommen belanglosen Dialogen (Kennen Sie einen Mann mit einer Narbe im Gesicht?) verbringen wir dann auch leider die meiste Zeit in der Demo. Schließlich stellen wir uns zum Kampf, in dem wir anscheinend nicht blocken können, und vermöbeln mit unserem gesteigerten Kung-fu-Level den Mann mit der Narbe im Gesicht (vielleicht kennen Sie den ja irgendwoher). Daraufhin rückt er freudig mit den begehrten Informationen raus, die Ryo wieder ein bisschen weiter auf die Spur von Lan Di bringen, der einst den Vater unseres stoischen Protagonisten tötete. Damit endet die Demo, die irgendwie schön und atmosphärisch, aber auch stinklangweilig war. Ob einen das veraltete Gameplay von Shenmue 3 stört, muss wirklich jeder für sich selbst entscheiden. Außerdem sollte man die Antwort auf folgende Frage wissen: „Kennen Sie einen Mann mit einer Narbe im Gesicht?" ❑



Wood you kindly? Um den Mann mit der Narbe im Gesicht (den könnte man kennen) zu besiegen, trainieren wir fleißig. Unter anderem, indem wir Holz hacken. Muss ja auch irgendwer machen.



Im Dojo trainieren wir unsere Kampf-Fähigkeiten. Hier sollen wir gerade einen Ellbogen-Schlag kontern – unsere einfachste Übung, schließlich winden wir uns gerade durch Gamescom-Gänge.

CHRISTIAN MEINT

„Ein nostalgischer Blick ist Grundvoraussetzung."

Shenmue 3 ist ein bisschen wie ein dreibeiniger Straßenhund, der mit wedelndem Schwanz auf einen zukommt. Der Köter riecht etwas streng, hinkt allen anderen Hunden hinterher, aber irgendwie mag man ihn trotzdem. Ys Net schafft es wirklich, die besondere Atmosphäre der Vorgänger auch in den dritten Teil zu packen, aber andere Elemente, die dringend hätten angepasst werden müssen, sind eben auch auf dem Stand von 2002. Super nostalgische Fans von damals bekommen mit dem Titel genau das, was sie immer wollten, andere Spieler werden mit Shenmue 3 aber wohl nichts anfangen können. Für die wäre die Yakuza-Reihe die bessere Wahl.

KURZMELDUNGEN

Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele

CIVILIZATION 6

Ab sofort mit Battle-Royale-Modus

Es war zwar bereits bekannt, dass Firaxis Games an einem besonderen Multiplayer-Modus für Civilization 6 arbeitet. Dessen Enthüllung war dann trotzdem eine große Überraschung: Die Entwickler haben mittlerweile das umfangreiche September-Update mit zahlreichen Neuerungen veröffentlicht – inklusive einer Battle-Royale-Variante!

Das Strategiespiel bietet mit „Red Death" ab sofort einen Battle-Royale-Modus, wie man ihn ansonsten eigentlich eher aus dem Shooter-Genre kennt. Als Szenario dient hierbei eine von nuklearen Kriegen geprägte Zukunft, in der die Spieler ihre Zivilisten in Sicherheit bringen müssen. Es breitet sich nämlich eine radioaktiv verseuchte Wolke aus, die das Spielfeld stetig schrumpfen lässt – ähnlich wie in manch typischem Battle-Royale-Shooter. Derjenige Spieler mit dem letzten überlebenden Zivilisten geht als Sieger aus einer Partie hervor. Zur Auswahl stehen dabei verschiedene Fraktionen mit speziellen Eigenschaften, wie etwa die „Doomsday Preppers" (100 Prozent Bonus auf Erfahrungspunkte) oder die „Pirates" (50 Prozent weniger Wasserschaden). Insgesamt stellen sich acht Fraktionen dem Überlebenskampf. Einen gewöhnungsbedürftigen Vorgeschmack zum neuen Battle-Royale-Modus lieferte ein erster Trailer (natürlich zu finden auf pcgames.de sowie auf unserem Youtube-Channel: PC Games).

Auch bei unserer Community stieß die Ankündigung von „Red Death" auf gehörige Skepsis. So bemängelte unser User Monco, dass er bei der „Erwähnung von ‚Battle Royale' spontan eingeschlafen" sei und stellte die provokante Frage: „Gibt es inzwischen gesetzliche Vorgaben, dass jedes Spiel einen Battle-Royale-Modus haben muss?" TheBobnextDoor merkte an, dass es bei dem veröffentlichten Battle-Royale-Szenario ausschließlich um Gefechte gehen würde. Aufbauspieler seien hier seiner Meinung nach völlig fehl am Platze.



Damit haben die wenigsten gerechnet: Civilization 6 bekommt einen Battle-Royale-Modus!

Das September-Update von Civilization 6 hat natürlich noch einiges mehr zu bieten, unter anderem diverse Balancing-Änderungen oder allgemeine Optimierungen, etwa in Bezug auf die Steuerung des Strategietitels. Auch erhalten Spieler von Entwickler Firaxis mit dem September-Update diverse größere und kleinere Bug Fixes spendiert.

Die wichtigsten neuen Inhalte – neben dem Battle-Royale-Modus – sind jedoch die sechs frischen Karten, zu denen auch gespiegelte Karten für Multiplayer-Matches gehören. Zugleich sollen die Küstenstädte verbessert werden. ❑

Info: https://civilization.com/

FALLOUT 76

Spieler sind wegen eines Kühlschranks verärgert

Update 13 für Fallout 76 ist Mitte September erschienen. Eigentlich sollten sich die Spieler über die neue Nuclear-Winter-Map und über Belohnungen freuen, doch ein Kühlschrank sorgt für eisige Stimmung. Das Gerät wurde neben einer Collectron-Station in den Atomic Shop eingeführt. Den Kühlschrank kauft ihr dort für 700 Atome, die Collectron-Station für 500. Wer sich beide Geräte kaufen möchte, der muss ein Bundle mit 1.000 Atomen und eines mit 500 Atomen kaufen. 1.000 Atome kosten rund 10 Euro, 500 Atome kosten 5 Euro. Das heißt, man muss im Grunde rund 15 Euro ausgeben, um die beiden Ingame-Items kaufen zu können. Spieler vergleichen diese Preise nun mit dem DLC Automatron aus Fallout 4, welcher für rund 10 Euro neue Quests und eine weitere Story mit sich brachte.

Fallout 76 scheint Fettnäpfchen geradezu magisch anzuziehen.

Darüber hinaus ärgern sich die Spieler von Fallout 76 darüber, was die beiden Items bewirken. Denn sie bieten den Käufern durchaus spielerische Vorteile. Im Kühlschrank lagert ihr Nahrung und Getränke, die dadurch länger haltbar bleiben. Die Collectron-Station sendet Roboter aus, welche für euch Schrott sammeln. Obwohl es seitens der Fallout-Macher zunächst hieß, dass im Atomic Shop nur kosmetische Items angeboten werden, befinden sich dort nun solche hilfreichen Gegenstände. Das bringt die Community – zusammen mit den Preisen der Items – ordentlich auf die Palme. Außerdem kam der Vorschlag für den Kühlschrank aus der Community. Dass diese nun dafür aber auch noch zur Kasse gebeten wird, empfinden viele als Unverschämtheit. Bethesda scheint mit Fallout 76 auch jedes Fettnäpfchen mitzunehmen, in das ein Entwickler nur treten kann …

Update 13 brachte auch einige Design- und Balance-Änderungen: So profitieren Energiewaffen nun von Rüstungsdurchdringung. Außerdem wurden die EP-Belohnungen für Mission Vault 94 erhöht und kleine Rucksäcke eingeführt. Überdies erhält die Lieferantin weitere legendäre Waffen für ihr Arsenal. Eine neue Map haben die Fallout-Macher auch spendiert: Auf Morgantown lassen sich verschiedene Terrains entdecken und neue gegnerische Kreaturen bezwingen. ❑

Info: https://fallout.bethesda.net/de/

CYBERPUNK 2077

Mehrspieler-Modus bestätigt



Welche Multiplayer-Inhalte wir erwarten können, hat CD Projekt Red bislang nicht verraten.

Entwickler CD Projekt Red hat einen Mehrspieler-Modus für Cyberpunk 2077 bestätigt: „Bisher haben wir lediglich gesagt, dass wir einen Mehrspieler-Modus prüfen. Inzwischen können wir bestätigen, dass sich ein Multiplayer-Part für Cyberpunk 2077 in Arbeit befindet“, teilten die Entwickler über den Kurznachrichtendienst Twitter mit. Gleichzeitig sucht das Studio personelle Verstärkung für die Umsetzung der Mehrspieler-Komponenten. Der aktuelle Plan sieht vor, Cyberpunk 2077 am 16. April 2020 zunächst mit dem Singleplayer-Modus auszuliefern. Danach folgen kostenlose Erweiterungen und Einzelspieler-Inhalte. „Sobald wir fertig sind, würden wir euch gerne zur Multiplayer-Action einladen“, kommentierte CD Projekt Red auf Twitter. Ein Zeitfenster für den Release des Mehrspieler-Parts ist bislang nicht bekannt. Auch nannten die Entwickler keine Gameplay-Details. ❑

Info: www.cyberpunk.net/de/de/

DIABLO 4

Hinweis auf Blizzcon-Poster?

Auf dem neu veröffentlichten Blizzcon-Poster sticht die Figur des Diablo-Barbaren ins Auge. Fans von Blizzard glauben, dass dies als Hinweis auf das Programm von Blizzards Hausmesse zu deuten ist. Da Diablo neben Overwatch so prominent im Vordergrund zu sehen ist, vermuten viele Spieler nun, dass diese Titel im Fokus stehen. Bei Diablo hofft die Community natürlich jetzt auf die Ankündigung von Diablo 4. Es könnte sich aber auch um die Enthüllung des Releasetermins des Mobile-Games Diablo Immortal handeln, das auf der letztjährigen Blizzcon angekündigt wurde. Bei Overwatch spekulieren die Fans über eine Fortsetzung, da es schon früher Gerüchte rund um ein Overwatch 2 gab. Vom 1. bis zum 3. November findet die Blizzcon 2019 im kalifornischen Anaheim statt. ❑

Info: https://blizzcon.com/de-de/



Ist die Diablo-Figur auf dem Blizzcon-Poster ein Hinweis auf die Ankündigung von Diablo 4?

MOST **WANTED**

An dieser Stelle präsentieren euch vier PC-Games-Mitarbeiter ihr heißersehntestes Spiel des nächsten Monats – ganz gleich ob Triple-A, Indie-Geheimtipp, DLC oder Mod.



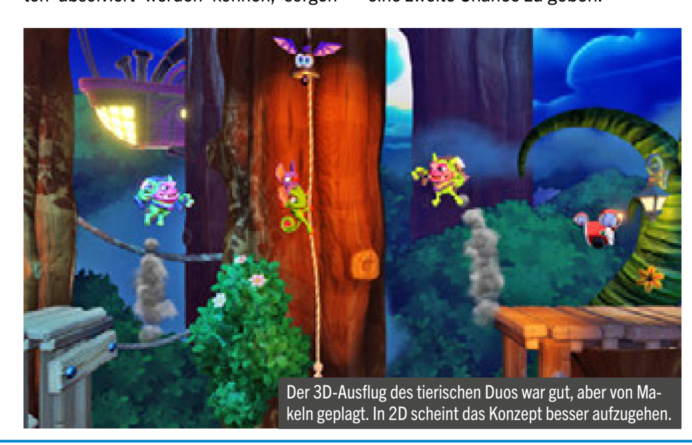
YOOKA-LAYLEE UND DAS UNERREICHBARE VERSTECK

„Hoffentlich ist's beim zweiten Mal endlich so gut wie erhofft."

Genre: Jump & Run
Entwickler: Playtonic Games
Hersteller: Team 17
Termin: 08. Oktober 2019

Mit Yooka-Laylee wollte das Entwicklerstudio Playtonic Games, welches sich zu einem Gutteil aus ehemaligen Rare(ware)-Mitarbeitern zusammensetzt, mittels eines geistigen Nachfolgers an glorreiche Banjo-Kazooie-Zeiten anknüpfen.

Das klappte jedoch nur bedingt. Der 3D-Hüpfer rund um das titelgebende Chamäleon-Fledermaus-Duo machte Spaß und erinnerte stilistisch klar an die großen 64-Bit-Vorbilder, war aber spielerisch zu belanglos und hatte mit einigen Designmakeln zu kämpfen. Auch die Atmosphäre war zwar gelungen, reichte aber nicht an den einzigartigen Banjo-Kazooie-Charme ran. Zu schade, denn ich hatte mich damals unbeschreiblich auf diese Rückbesinnung auf eine DER prägenden Spielereihen meiner Kindheit gefreut. Aber auch die Entwickler merkten wohl, dass hier nicht alles so glatt gelaufen ist, wie das wünschenswert gewesen wäre. In Yooka-Laylee und das unerreichbare Versteck wird deswegen der Anspruch zurückgeschraubt. Diesmal erwartet uns ein 2D-Hüpfer, der sich statt an Banjo-Kazooie deutlich stärker an den Genre-Größen Rayman Origins/Legends und Donkey Kong Country Returns/Tropical Freeze (nur für Nintendo-Konsolen) orientiert. Das Konzept scheint aufzugehen, wie ich auf der E3 im Juni beim Anspielen feststellen konnte. Die Steuerung ist deutlich präziser als beim 3D-Yooka-Laylee, welches in dieser Hinsicht einige markante Probleme aufwies. Zudem wirkt das Leveldesign gelungen und kreative Ideen wie eine isometrische Oberwelt voller kleiner Umgebungsrätsel und Levels, die jeweils in zwei stark unterschiedlichen Varianten absolviert werden können, sorgen für die notwendige Eigenständigkeit. Ich bin auf jeden Fall gerne bereit, Chamäleon und Fledermaus im neuen Gewand eine zweite Chance zu geben.


Der 3D-Ausflug des tierischen Duos war gut, aber von Makeln geplagt. In 2D scheint das Konzept besser aufzugehen.



CALL OF DUTY: MODERN WARFARE

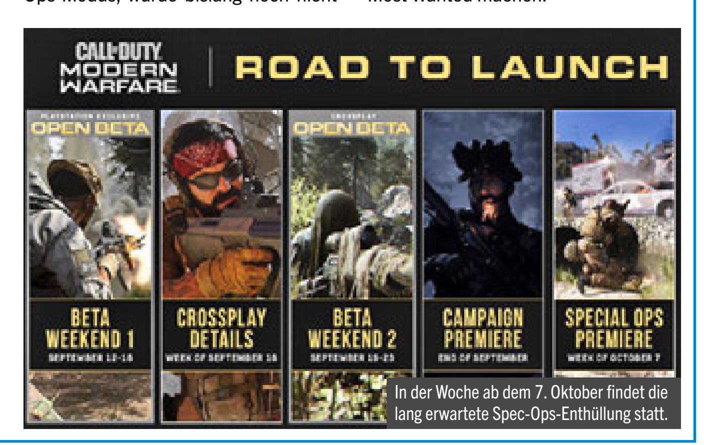
„Endlich mal wieder ein CoD, auf das ich so richtig Lust hab!"

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Infinity Ward
Hersteller: Activision
Termin: 25. Oktober 2019

Der erste Call-of-Duty-Reboot der Geschichte lädt die Waffen durch und möchte ab Ende Oktober alle Zweifel aus dem Weg ballern.

Ich hatte das Glück, in den letzten Monaten zweimal Call of Duty: Modern Warfare bei den Machern in Los Angeles anschauen und spielen zu dürfen – erst die Kampagne, dann den Multiplayer-Part. Vor allem auf die Kampagne bin ich sehr heiß, habe ich doch den Eindruck, dass sich Infinity Ward mehr denn je an Call of Duty 4: Modern Warfare orientiert, das für die meisten den besten Teil der ruhmreichen Reihe darstellt. Intensive Gefechte, realistisches Gegnerverhalten, emotionale, teils an der Grenze zum moralisch Vertretbaren dargestellte Szenen – Modern Warfare lässt den Spieler sicherlich nicht kalt. Natürlich ist mir klar, dass ich bei einem Studiobesuch nur die Sahnestücke präsentiert bekomme und diese keine Garantie für die letztendliche Qualität eines Spiels darstellen. Doch hatte ich auch anhand der Präsentation des Spiels und der Aussagen der Entwickler, die teilweise extra für das neue Modern Warfare ins Team zurückgeholt wurden, den Eindruck, dass im neuen Call of Duty weitaus mehr steckt als nur heiße Luft – diesen Eindruck hatte ich in den letzten Jahren oft nicht.

Bei den Multiplayer-Gefechten tut sich ebenfalls einiges. Vor allem der 2-vs.-2-Gunfight-Modus hat mir beim Probespielen riesig Spaß gemacht. Gespannt bin ich aber auch darauf, zu sehen, wie die großen Maps ankommen, die ich bislang mit 20er-Teams spielen konnte. Ein weiteres meiner Modern-Warfare-Highlights, der Spec-Ops-Modus, wurde bislang noch nicht einmal enthüllt. Das neue CoD-Paket bietet für mich also jede Menge starker Magneten, die den Titel zu meinem Most Wanted machen.



In der Woche ab dem 7. Oktober findet die lang erwartete Spec-Ops-Enthüllung statt.

DIE WICHTIGSTEN TITEL DER **NÄCHSTEN DREI MONATE**

Destiny 2: Shadowkeep
Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Bungie
Hersteller: Bungie
Termin: 1. Oktober 2019

Grid
Genre: Rennspiel
Entwickler: Codemasters
Hersteller: Codemasters
Termin: 11. Oktober 2019

The Outer Worlds
Genre: Rollenspiel
Entwickler: Obsidian Entertainment
Hersteller: Private Division
Termin: 25. Oktober 2019

Need for Speed: Heat
Genre: Rennspiel
Entwickler: Ghost Games
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 8. November 2019

Star Wars Jedi: Fallen Order
Genre: Action-Adventure
Entwickler: Respawn Entertainment
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 15. November 2019

Ghost Recon: Breakpoint
Genre: Taktik-Shooter
Entwickler: Ubisoft Paris
Hersteller: Ubisoft
Termin: 4. Oktober 2019

Call of Duty: Modern Warfare
Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Infinity Ward
Hersteller: Activision
Termin: 25. Oktober 2019

Planet Zoo
Genre: Aufbau-Strategie
Entwickler: Frontier Developments
Hersteller: Frontier Developments
Termin: 5. November 2019

Age of Empires 2: Definitive Edition
Genre: Echtzeit-Strategie
Entwickler: Forgotten Emp., Tantalus
Hersteller: Xbox Game Studios
Termin: 14. November 2019

Doom Eternal
Genre: Ego-Shooter
Entwickler: id Software
Hersteller: Bethesda Softworks
Termin: 22. November 2019



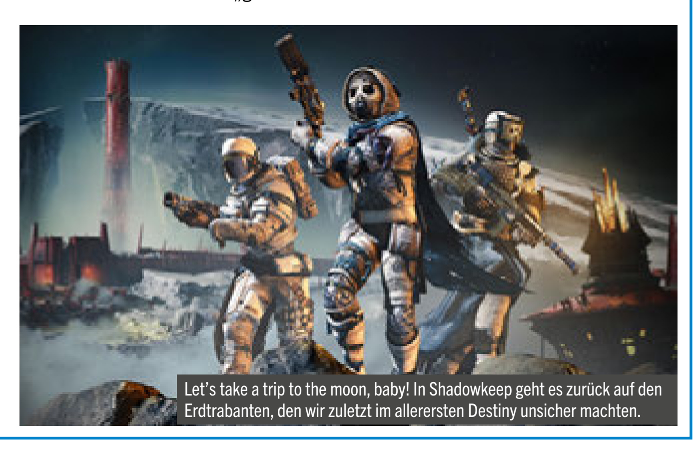
DESTINY 2: SHADOWKEEP

„Was ein Umzug so für Veränderungen mit sich bringt . . .“

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Bungie
Hersteller: Bungie
Termin: 1. Oktober 2019

In den letzten Monaten habe ich leider aus Zeitgründen kaum noch in Destiny 2 vorbeigeschaut, mal ein paar Strikes hier, ein bisschen PvP da – das war's. Vielleicht ändert sich das mit dem nächsten Add-on.

Denn wenn am ersten Oktober Shadowkeep an den Start geht, ändert sich einiges bei Bungies MMO-Shooter – vor allem natürlich die Plattform. Seit Kurzem gehen Publisher Activision und Entwickler Bungie nämlich getrennte Wege, das Team aus Bellevue macht nun alles in Eigenregie. Damit verbunden ist auch ein Umzug aus dem Battle.net zu Steam. Und Free2Play wird das Basis-Spiel inklusive der ersten beiden (von dann vier) Add-ons ebenfalls. Das sollte für jede Menge Spielerfluktuation sorgen – gut so! Doch auch inhaltlich kann sich Shadowkeep sehen lassen: ein neuer Raid, neue Strike-Missionen, neue Crucible- und Gambit-Karten für die PvP-Freunde, eine Story-Kampagne, die uns zurück auf den Mond führt, den wir seit Destiny 1 nicht mehr betreten durften, und natürlich jede Menge frischer Loot. Besonders freue ich mich hier auf das überarbeitete Rüstungs-System, das mehr zum Experimentieren einlädt als das jetzige: Rüstungsteile haben künftig Mod-Slots, mit denen ihr eure Spielweise verfeinern könnt, sowie einen Ornament-Slot für die optische Anpassung. Außerdem feiern die Stats Intelligence, Strength und Discipline ihr Comeback. Ebenfalls neu: Finishing Moves. Dabei werden die Spieler wohl kaum wie bei den Netherrealm-Kollegen munter mit Knochen und Eingeweiden rumwerfen, aber nichtdestotrotz können Gegner künftig in bestimmten Situationen „gefinished“ werden. Ob sich das alles dann auch fluffig spielt, sieht man natürlich erst im Oktober. Ich werd's mir auf jeden Fall ansehen.


Let's take a trip to the moon, baby! In Shadowkeep geht es zurück auf den Erdtrabanten, den wir zuletzt im allerersten Destiny unsicher machten.



THE OUTER WORLDS

„Cooles Setting, clevere Dialoge – das reicht mir für den Anfang.“

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Obisidan Entertainment
Hersteller: Private Division
Termin: 25. Oktober 2019

Spätestens seit ich The Outer Worlds eine Weile ausprobieren konnte, freue ich mich auf das neue Rollenspiel von Obsidian (Pillars of Eternity).

Doch diese Meinung teilt nicht jeder: Ich habe (unter anderem in unserem Youtube-Kanal) viele kritische Kommentare von Fans gelesen, die sich an der veralteten Grafik oder dem Shooter-lastigen Kampfsystem stören. Die Kritik kann ich zwar bis zu einem gewissen Grad nachvollziehen, doch bevor ich The Outer Worlds nicht rauf und runter gespielt habe, möchte ich da noch kein Urteil fällen. Klar, The Outer Worlds wird wahrscheinlich kein absoluter Überflieger werden, aber trotzdem hoffe ich sehr auf einen stimmungsvollen Sci-Fi-Trip, der neben robustem Gameplay, einem originellen Setting und einer dichten Story auch mal eine gute Dosis Humor im Gepäck hat – so was ist im Genre immerhin selten. Obsidians neues Rollenspiel erinnert zwar in vielerlei Hinsicht an Fallout: New Vegas, allerdings kommt es ohne eine richtige Open-World aus. Stattdessen gibt's weitläufige Gebiete zum freien Erkunden. Als Schauplatz dient die entfernte Halcyon-Kolonie auf den zwei unterschiedlichen Planeten Terra 2 und Monarch. Dort lösen wir jede Menge Quests voller Entscheidungen und charmant geschriebener Dialoge, erkunden die Umgebung, sammeln Ausrüstung und entwickeln unseren Charakter über ein umfangreiches Perk-System weiter. Nettes Detail: Gelegentlich darf man auch Charakterschwächen in Kauf nehmen, als Ausgleich lassen sich dann weitere Perks freischalten. Auch Begleiter dürfen wir ähnlich wie in New Vegas anheuern, die uns dann automatisch in den Gefechten unterstützen. Gekämpft wird in typischer Shooter-Manier und ausschließlich aus der Ego-Perspektive: Im Angebot sind futuristische Gewehre, Plasmawerfer und vieles mehr. Hoffentlich kommt bald eine Testversion!


Obsidian verspricht für The Outer Worlds ein humorvolles Sci-Fi-Setting und spannende Quests voller Entscheidungen.

Kammerjäger gegen Psychos, manche Dinge ändern sich nie. Auch nicht in Borderlands 3.

PC Games HIT-AWARD 9/10

PC Games EDITORS' CHOICE EGO-SHOOTER

Borderlands 3

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Gearbox Software
Hersteller: 2K Games
Termin: 13. September 2019
Preis: ca. 60 Euro
USK: ab 18 Jahren

Von: Matthias Dammes

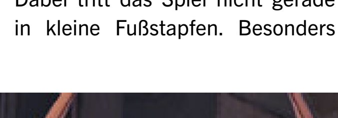
Fans bekommen vom lang ersehnten Loot-Shooter genau das, was sie erwarten. Jede Menge Spielspaß mit der bereits bewährten Borderlands-Formel.

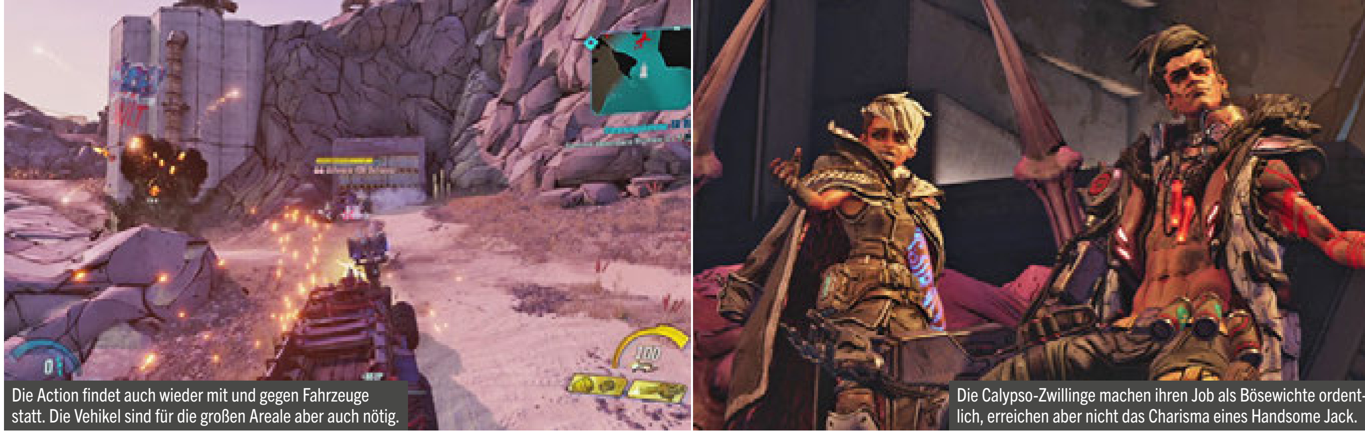
Es ist gerade einmal knapp ein halbes Jahr her, da war Borderlands 3 nicht mehr als ein heißes Gerücht, ein offenes Geheimnis, das seit Jahren durch Diskussionsforen und Internetplattformen getrieben wurde. Sieben Jahre nach dem direkten Vorgänger und fünf Jahre nach dem etwas schwächeren Ableger The Pre-Sequel sehnten sich die Fans aber nach der Rückkehr nach Pandora. Diese Sehnsucht haben die Entwickler von Gearbox und Publisher 2K Games in den vergangenen Monaten dann auch genutzt, um einen ordentlichen Hype auf das neue Borderlands aufzubauen. Das zeigte aber auch, dass die Macher trotz des hohen Erwartungsdrucks seitens der Fans viel Vertrauen in ihr Produkt hatten. Sie waren sich sicher, dass sie verstanden hatten, was Borderlands ausmachte – ein Spiel, das das Genre der Loot-Shooter geprägt hat, lange bevor dieses so genannt wurde. Wie sich in unserem Test herausstellte, war dieses Vertrauen der Entwickler gerechtfertigt. Borderlands 3 ist ein würdiger Nachfolger geworden, der alles das bietet, was Fans erwarten und das Ganze noch größer, besser und abgefahrener.

Kammern, Sirenen und Zwillinge

Dabei tritt das Spiel nicht gerade in kleine Fußstapfen. Besonders Handsome Jack hat als charismatisch-sympathischer Fiesling des Vorgängers einen bleibenden Eindruck hinterlassen. Seit seinem Tod sind auf Pandora nun bereits einige Jahre vergangen. Seine Rolle als Oberbösewicht übernehmen nun gleich zwei Geschwister – die Calypso-Zwillinge Tyreen und Troy. Mit Live-Streams ihrer Morde und Foltertaten ins galaktische Echo-Net haben die beiden alle Banditen-Clans des Planeten unter sich vereint, die die Geschwister als Götter verehren.

Besonders Tyreen, die als Sirene über die Macht verfügt, allen lebenden Wesen die Kraft zu entziehen, strebt danach, dieser Verehrung





Die Action findet auch wieder mit und gegen Fahrzeuge statt. Die Vehikel sind für die großen Areale aber auch nötig.

Die Calypso-Zwillinge machen ihren Job als Bösewichte ordentlich, erreichen aber nicht das Charisma eines Handsome Jack.

auch Taten folgen zu lassen. Mithilfe einer Vault-Karte wollen die Calypsos mehrere Schatzkammern aufspüren, um sich die Macht der darin verborgenen mächtigen Kreaturen zu sichern. An die charismatische Präsenz eines Handsome Jack reichen die beiden Schurken dabei aber nie heran. Das völlig überzeichnete Bild von abgedrehten Live-Streamern, die natürlich auch ein wenig die heutige Internetkultur auf die Schippe nehmen sollen, erfüllen sie aber sehr ordentlich.

Dem Duo mit den infernalischen Plänen stellen sich abermals die Crimson Raiders unter der Führung von Lilith, der Sirenen-Heldin des ersten Teils, entgegen. Ihr zur Seite stehen jede Menge bekannte Figuren wie Patricia Tannis, Ellie, Marcus Kincaid, Mad Moxxi, Rhys, Maya, Tina und viele, viele mehr. Es wäre vermutlich einfacher, die Charaktere aufzuzählen, die keinen erneuten Auftritt haben. Hinzu kommt eine ganze Reihe spannender neuer Figuren wie der Erbe der Jacobs-Dynasty, Wainwright Jacobs, und Mayas junger Schützling Ava. Wie von Borderlands gewohnt, verfügen alle über einen eigenen, teils abgedrehten Charakter und alle sind Teil einer interessanten Story, die spannende neue Blicke auf die Lore von Borderlands erlaubt. Dabei wird ein gutes Tempo angeschlagen, das lediglich im Mittelteil ein wenig ins Stottern gerät. Später zieht die Handlung zum Glück wieder an und überrascht am Ende nicht nur einmal.

Der derbe und teils auch rabenschwarze Humor der Serie ist trotz Autorenwechsel auf wunderbare Weise erhalten geblieben. Dazu trägt auch wieder der tollpatschige und viel zu sehr von sich selbst überzeugte Roboter Claptrap bei, den Spieler seit dem ersten Teil entweder abgrundtief hassen oder verehren. Zwar steht in weiten Teilen des Spiels die Gaudi im Vordergrund, uns hat aber auch besonders gut gefallen, dass es den Autoren dennoch gelungen ist, gerade in der Hauptstory auch einige ernste und düstere Momente unterzubringen. Schließlich ist so ein intergalaktischer Konflikt mit einem abgedrehten Kult und mörderischen Unternehmenskriegen keine reine Party-Veranstaltung.



Viele liebgewonnene Charaktere aus den Vorgängern sind wieder mit dabei. Dazu gehören natürlich auch völlig durchgeknallte Figuren wie Tina, die inzwischen gar nicht mehr tiny ist.

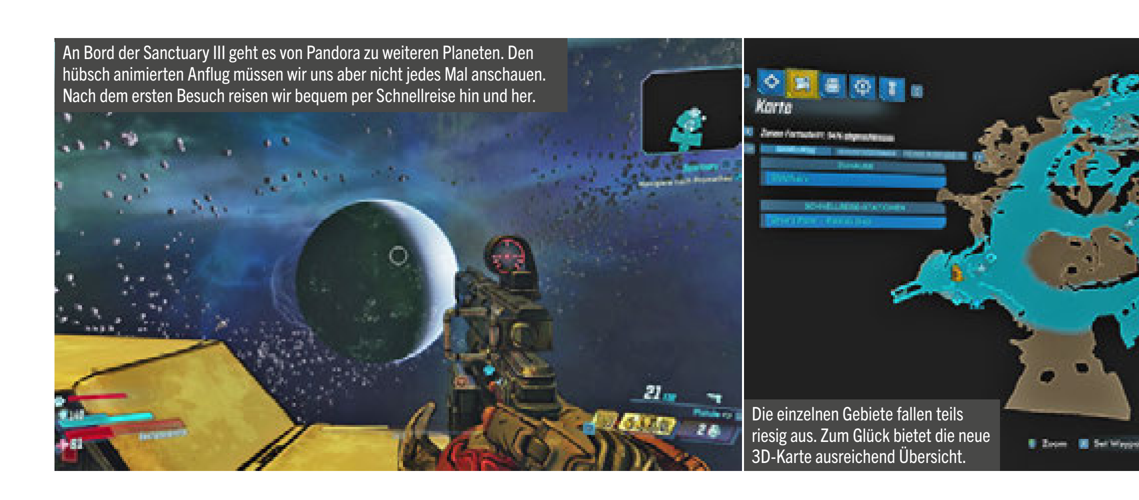
Quer durch die Galaxis

Immerhin kommt man bei so einem Abenteuer gehörig herum. Die Spielwelt von Borderlands 3 beschränkt sich diesmal nicht nur auf Pandora. Neben dem bekannten Grenzplaneten geht es unter anderem auch auf die Atlas-Heimatwelt Promethia, die Jacobs-Heimatwelt Eden-6 sowie den abgeschiedenen Mönchsplaneten Athenas. Das sorgt für deutlich mehr Vielfalt in den Landschaften und Umgebungen, als es allein auf dem staubigen Grenzplaneten Pandora bisher geboten wurde.

Wie von den Vorgängern bekannt, besteht jeder Planet aus verschiedenen abgetrennten Bereichen, die jeweils aber auch sehr massiv ausfallen können. Das Erkunden der weitläufigen Gebiete lohnt sich, denn überall haben die Entwickler witzige Details oder interessante Herausforderungen versteckt. Bei Letzteren handelt es sich um bestimmte Aufgaben von verschiedenen Mitgliedern der Crimson Raiders. So sammeln wir Aufzeichnungen des ersten Kammerjägers für Patricia Tannis, entführen Autos mit besonders seltenen Bauteilen für Ellie, begeben uns für Zero auf Kopfgeldjagd und plündern für Claptrap Einzelteile von seinen „verstorbenen" Kameraden, damit dieser sich einen neuen Freund zusammenbauen kann.

Als Ausgangspunkt für die Reisen zu den verschiedenen Welten und als Heimatbasis für die Crimson Raiders dient ein Raumschiff – die Sanctuary III. Mit Marcus' Waffenladen, Moxxis Bar, Ellies Garage, dem einsiedlerischen Händler Crazy Earl sowie dem Labor von Patricia Tannis bietet das Schiff alle Annehmlichkeiten, die auch die Stadt Sanctuary im Vorgänger zu bieten hatte. Unser Kammerjäger hat diesmal sogar ein eigenes Quartier. Das ist je nach gewähltem Charakter unterschiedlich gestaltet. Zudem bietet es Plätze an den Wänden, wo wir liebgewonnene Waffen und Items sowie seltene Trophäen anbringen können.

In den meisten Gebieten bietet das Spiel eine gesunde Mischung aus Haupt- und Nebenmissionen. Für die Entwickler scheint die Qualität der sekundären Aufgaben wichtiger gewesen zu sein als deren Masse. So verbergen sich in den Sidequests häufig erstaunlich lange und spannende Handlungsstränge, die den Storymissionen in nichts nachstehen. Oberflächliche Sammel- und Bringaufgaben gibt es vereinzelt zwar auch noch, aber selbst diese haben meist eine witzige Hintergrundgeschichte, die es allemal wert ist, erlebt zu werden. So treffen wir auf jemanden, der von einer überbürokratischen KI auf einem Dixi-Klo festgehalten wird, erleben, wie die Reparatur eines Wasserentkeimers zu einem Trip durch die Kindheit von Handsome Jacks Tochter Angel wird, und


An Bord der Sanctuary III geht es von Pandora zu weiteren Planeten. Den hübsch animierten Anflug müssen wir uns aber nicht jedes Mal anschauen. Nach dem ersten Besuch reisen wir bequem per Schnellreise hin und her.

Die einzelnen Gebiete fallen teils riesig aus. Zum Glück bietet die neue 3D-Karte ausreichend Übersicht.

Schon an nur einem der drei Skillbäume von Amara wird die gestiegene Vielfalt bei der Ausgestaltung der Charaktere deutlich. Mehr aktive Fähigkeiten sowie Erweiterungen und Elemente für diese sorgen für Abwechslung.

säubern die Gänge der Sanctuary III von widerlichen Kevin-Kreaturen.

Klassenvielfalt

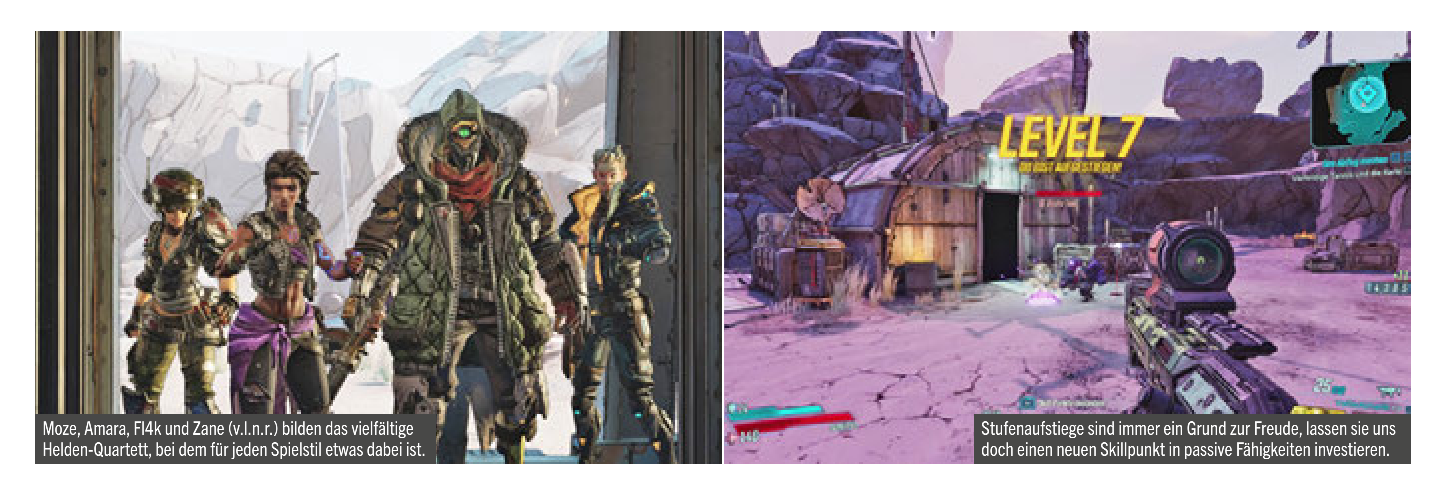
Erledigt werden diese Abenteuer in der Rolle von vier neuen Kammerjägern, die sich den Crimson Raiders anschließen. Mit Amara der Sirene, Fl4k dem Bestienmeister, Moze der Schützin und Zane dem Agenten ist das Heldenaufgebot in Borderlands 3 so vielfältig wie nie zuvor. Das liegt vor allem auch an den deutlich aufgebohrten Talentbäumen, die für jeden Charakter jetzt eine ganze Reihe von interessanten aktiven Fähigkeiten und Skillmöglichkeiten bieten. Jede Klasse verfügt zunächst über drei Basis-Skills, einer für jeden Talentbaum. Durch Levelaufstiege verdiente Skillpunkte werden wie gewohnt in passive Verbesserungen innerhalb der Bäume investiert. Dabei schalten sich mit der Zeit auch neue aktive Fähigkeiten sowie sogenannte Skillerweiterungen und -Elemente frei. Mit diesen lassen sich Wirkung und Schadensart von Skills zusätzlich anpassen.

So macht der Phasenschlag von Amara in seiner Grundform normalen physischen Schaden. Mit dem Element „Saurer Tiger“ wandeln wir seine Schadenswirkung in Korrosionsschaden um. Rüsten wir zudem noch die Erweiterung „Offenbarung“ aus, erzeugt der Phasenschlag zusätzlich eine Nova, die Feinde in der Umgebung schädigt. Dies ist nur eine von vielen Kombinationsmöglichkeiten, die sich bei allen vier Heldencharakteren ergeben. Es lassen sich auch die Skills, Elemente und Erweiterungen der drei Bäume beliebig miteinander kombinieren – vorausgesetzt, es wurden entsprechende Skillpunkte zur Freischaltung investiert. Dadurch bietet jede Klasse deutlich mehr Möglichkeiten, seinen eigenen Spielstil zu finden, als noch die recht eindimensionalen Helden des Vorgängers.

Zusätzlich animiert uns das Spiel immer wieder, mit unserer Skillung zu experimentieren und neue Fähigkeiten auszuprobieren. Das geschieht vor allem durch die Klassenmods. Diese Gegenstände steigern bestimmte passive Fähigkeiten und bieten in der Regel auch zusätzliche Effekte für einen der aktiven Skills. Auch Artefakte können bei der Skillwahl eine Überlegung wert sein. Haben wir zum Beispiel ein Artefakt ausgerüstet, dass unseren Korrosionsschaden steigert, bietet es sich an, das Element unserer aktiven Fähigkeit auch auf Korrosion umzustellen. Eine neue Variable in diesen Überlegungen sind spezielle Kammerjäger-Waffen, die Crazy Early in seinem Shop für Eridium verkauft. Diese mächtigen Schießprügel gibt es nur hier. Neben sehr guten Werten haben diese Waffen zusätzliche Effekte, die sich auf einen bestimmten Aktion-Skill oder allgemein auf die Nutzung von Fähigkeiten auswirken.

Es regnet Waffen

Wenn wir unsere Waffen nicht gerade teuer in einem Shop erwerben, steht natürlich wieder das massenhafte Looten auf der Tagesordnung. An allen Ecken und Enden lassen



Moze, Amara, Fl4k und Zane (v.l.n.r.) bilden das vielfältige Helden-Quartett, bei dem für jeden Spielstil etwas dabei ist.

Stufenaufstiege sind immer ein Grund zur Freude, lassen sie uns doch einen neuen Skillpunkt in passive Fähigkeiten investieren.

Waffen von Atlas können dank Tracker-Dart, den wir zuvor am Gegner angebracht haben, auch um die Ecke schießen. So nehmen wir hier den gefährlichen Boss aus sicherer Deckung aufs Korn.

die Gegner, Kisten und Misthaufen die verschiedensten Knarren und Gegenstände fallen. Im Inventar lässt sich sehr gut erkennen, dass jede Waffe aus einer ganzen Reihe von verschiedenen Bauteilen besteht, die jeweils ihre eigenen Werte, Vor- und Nachteile und Wirkungen mit sich bringen. Durch die nahezu unendliche Zahl an Kombinationen dieser verschiedenen Bauteile entsteht eine gewohnt umwerfende Vielfalt an verschiedenen Wummen in den sechs Kategorien Pistole, Sturmgewehr, SMG, Schrotflinte, Scharfschützengewehr und Schwere Waffe.

Für zusätzliche Vielfalt sorgen zudem die verschiedenen Waffenhersteller, die sich noch deutlicher als im Vorgänger optisch und im Handling voneinander unterscheiden. So sind Atlas-Waffen jetzt immer mit einem Tracker-Mechanismus ausgestattet, mit dem wir auf markierte Gegner auch um die Ecke schießen können. Jacobs zeichnet sich dagegen durch hohe Durchschlagskraft, dafür aber recht kleine Magazine aus. Hyperion-Waffen haben einen Schild und Tediore-Knarren sorgen unter anderem für die seit der Ankündigung schon zum Meme gewordenen „Waffen auf Beinen“. Neben dem eigentlichen Schaden spielen natürlich auch wieder die Elemente wie Schock, Feuer und Frost eine wichtige Rolle. Neu dabei ist diesmal das radioaktive Element, das das etwas zu übermächtige Slack aus dem Vorgänger ersetzt.

Erneut können bis zu vier Waffen gleichzeitig ausgerüstet werden. Die dazu benötigten Slots werden automatisch im Verlauf der Kampagne freigeschaltet. Die taktischen Möglichkeiten während des Gefechts werden aber zusätzlich dadurch erhöht, dass viele Waffen jetzt über zwei Feuermodi verfügen. So schalten wir zum Beispiel zwischen zwei verschiedenen Elementen um, wechseln zwischen Vollautomatik und Feuerstößen oder machen aus einer Pistole kurzerhand einen Mini-Raketenwerfer. Um die Qualität der gefundenen Gegenstände besser vergleichen zu können, weisen diese nun auch sogenannte Objektpunkte aus. Vollständig darauf verlassen sollte man sich allerdings nicht. Immerhin kann eine laut Itemscore schlechtere Waffe aufgrund ihrer Handhabung für unseren Spielstil dennoch die bessere Wahl sein gegenüber einem Item, das objektiv besser eingestuft ist. Leider fällt das Vergleichen im Inventar etwas umständlich aus.

Sehr gut gefallen hat uns übrigens die Ausgewogenheit des Loots. Bei der schieren Masse ist natürlich sehr viel Schrott dabei, den wir schnell links liegen lassen. Dennoch stellt sich auch häufig genug das befriedigende Gefühl ein, wenn man wieder etwas Tolles aufgesammelt hat. In den ersten Spielstunden steigert sich das Spiel dazu behutsam von den gewöhnlichen weißen Items über grüne und blaue bis hin zu den epischen lila Gegenständen. Legendärer Loot ist zunächst recht rar und vor allem bei Bossen zu finden. Das erzeugt aber auch ein gutes Gefühl, wenn man den mächtigen Gegner endlich be-


Was will man mehr in einem Loot-Shooter als einen wahren Regen von toller Beute?



In der linken oberen Ecke jedes Gegenstands wird ein Gearscore angezeigt, der Vergleiche erleichtert.


Gegner mit einem „Badass“ im Namen halten mehr aus, teilen härter aus, versprechen aber auch bessere Beute.

zwungen hat und dann mit besonderer Beute belohnt wird. Für den gewissen Loot-Kick zwischendurch haben sich die Entwickler außerdem bei Diablo 3 etwas abgeschaut. So gibt es jetzt in Borderlands eine eigene Form von Loot-Goblins, die mit viel Lebenspunkten und dem starken Drang zur Flucht ihrem Schicksal entkommen wollen. Gelingt es aber, einen dieser kleinen Racker zu erwischen, regnet es regelrecht Beute.

Flotte und spaßige Action
Neben dem Looten kommt auch im Shooter-Part des Loot-Shooters jede Menge Spielspaß auf. Die Kämpfe sind rasant, voller Action und fordern vom Spieler permanente Aufmerksamkeit. Das Schießgefühl ist hervorragend und unterscheidet sich entsprechend deutlich zwischen den verschiedenen Waffen. Das Spiel wirft uns die verschiedensten Arten von Gegnern entgegen. Von Banditen über hochgerüstete Maliwan-Soldaten bis zur vielfältigen Fauna der verschiedenen Planeten wird einiges geboten. Natürlich kommen jegliche Gegnertypen gelegentlich auch als Badass-Version auf uns zu, was für zusätzlichen Nervenkitzel, aber auch erhöhte Ausbeute sorgt.

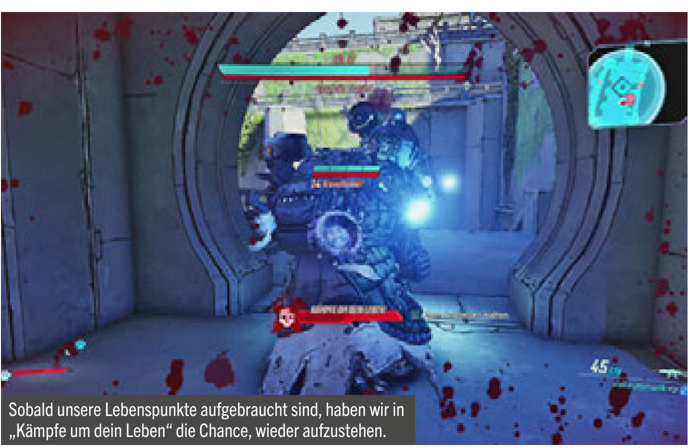
Die Gegner versuchen immer wieder, unseren Angriffen auszuweichen, und nutzen auch gerne Deckung aus, um sich in Sicherheit zu bringen. Eine hyperintelligente KI sollte man allerdings nicht erwarten. Die größte Gefahr geht meist vor allem von der Masse der Gegner aus. Auch auf dem leichten der beiden Schwierigkeitsgrade wird man da schnell mal überrumpelt, wenn man nicht aufpasst. In Borderlands gehört es aber schon immer auch dazu, immer wieder mal am Ende seiner Lebenspunkte angekommen zu sein. Für diesen Fall gibt es wieder die „Kämpfe um dein Leben“-Funktion, bei der wir für kurze Zeit weiterkämpfen können. Gelingt uns in dieser Zeit ein Kill, stehen wir direkt wieder auf und können weitermachen. Diesmal können wir uns in dieser Phase sogar recht ordentlich bewegen, was die Erfolgsaussichten deutlich erhöht.

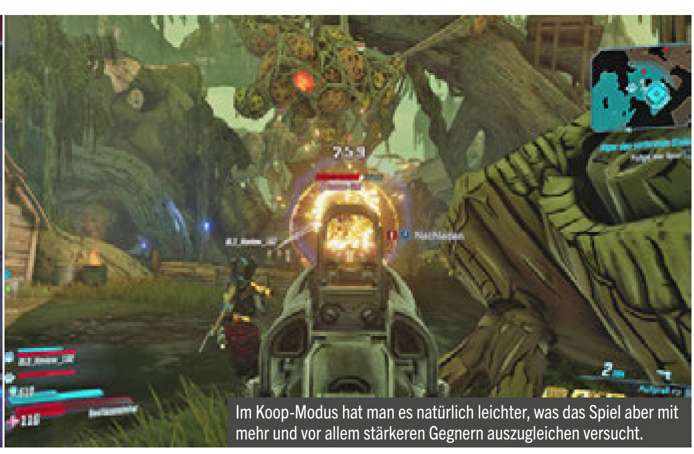
Dumm nur, wenn man zum Beispiel gegen einen Boss kämpft, der kein Kanonenfutter um sich herum spawnt, mit dem wir uns schnell wiederbeleben könnten. Bei den meisten Bossmonstern ist das jedoch der Fall, was die mächtigen Gegner in der Regel aber nicht zwingend einfacher macht. Mit einigen interessanten Mechaniken haben sich die Entwickler spannende Kämpfe für die Bosse ausgedacht. So kämpften wir fast eine halbe Stunde gegen ein riesiges Wesen, während wir uns auf einer wackeligen Plattform befanden, die der Boss immer wieder in Schräglage versetzte, um uns in den Abgrund stürzen zu lassen.

Vier Freunde sollt ihr sein
Diese herausfordernden Endkämpfe sind übrigens auch alle als Einzelspieler zu meistern. Borderlands 3 ist zwar wie alle Teile der Reihe in erster Linie ein Koop-Spiel, wir hatten aber wenig Probleme, die Kampagne im Test komplett alleine durchzuspielen. Aber natürlich haben wir für den Test auch zumindest zu zweit einige Passagen absolviert. Bis zu vier Spieler können das Abenteuer zusammen erleben. Dazu werden entweder Freunde direkt eingeladen oder über ein Matchmaking Gleichgesinnte für bestimmte Aufgaben gesucht. Letzteres konnten wir vor Release mangels Spielern nicht wirklich ausprobieren. Erfreulich für Fans des privaten Zockvergnügens ist übrigens, dass auch wieder ein LAN-Modus im Spiel verbaut ist.

Sobald sich mehrere Spieler in einer Partie befinden, werden die Gegner spürbar anspruchsvoller und zahlreicher. So konnten wir ein verstärktes Auftreten von Badass-Gegnern feststellen, was im Umkehrschluss aber natürlich auch bessere Beute verspricht. Besonders lobenswert sind die neuen Systeme, die für ein faires Miteinander sorgen. Im sogenannten kooperativen Modus gibt es jetzt keinen Streit mehr um die Beute, denn jeder Spieler bekommt seinen eigenen Loot in der Spielwelt angezeigt. Außerdem ist das Zusammenspiel von Helden mit unterschiedlichen Stufen absolut kein Problem mehr, da alle Gegner entsprechend angepasst werden. Der erste Spieler mit Stufe 30 hat demnach auch Gegner der Stufe 30 vor sich, während der zweite Spieler, der nur Level 10 erreicht hat, die gleichen Gegner mit Stufe 10 vor sich sieht.

Auch abseits der Kämpfe haben die Entwickler sichergestellt, dass es bei der Zusammenarbeit zwischen Spielern an nichts mangelt. Zur Kommunikation steht ein integrierter Voice-Chat sowie ein Text-Chat zur Verfügung. Gegenstände können sowohl im direkten Handel als auch per Mail untereinander ausgetauscht werden. Das Zusammenspiel funktioniert zunächst nur auf die jeweilige Plattform beschränkt. Die Entwickler haben jedoch versprochen, dass sie in Zukunft auch Crossplay zwi-


Sobald unsere Lebenspunkte aufgebraucht sind, haben wir in „Kämpfe um dein Leben“ die Chance, wieder aufzustehen.


Im Koop-Modus hat man es natürlich leichter, was das Spiel aber mit mehr und vor allem stärkeren Gegnern auszugleichen versucht.



Nach Abschluss der Story schaltet sich das Wächterrang-System frei. Ähnlich den Badass-Rängen im Vorgänger verdienen wir uns hier zusätzliche Bonuswerte und sogar ein paar neue Perks.

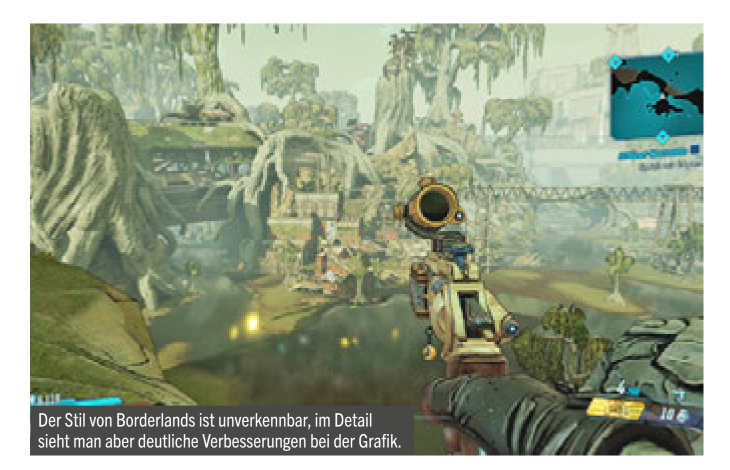
schen PC, PS4 und Xbox One ermöglichen wollen.

Immer mehr Herausforderungen

Egal ob für Solisten oder Teamkämpfer, zu tun gibt es in Borderlands 3 mehr als genug. Die Kampagne hatten wir nach rund 40 Stunden beendet. Wir haben aber unterwegs auch diverse Nebenquests erledigt. Am Ende standen in unserer Statistik 61 von 95 Missionen zu Buche. Das reine Durchspielen der Story ist daher wohl auch in etwas weniger Zeit machbar. Auf der anderen Seite bietet das Spiel aber noch viel mehr, sodass man auch gut und gerne das Doppelte für einen kompletten Durchgang einrechnen kann. Neben den diversen Nebenaufgaben warten an die 200 Crew-Herausforderungen und viele weitere interessante Dinge, die es in der Spielwelt zu entdecken gibt.

Zudem beginnt nach dem Ende der Story das sogenannte Endgame. Für die laufende Partie lässt sich der Chaosmodus in drei verschiedenen Stufen aktivieren. Damit werden die Lebenspunkte, Schilde und Rüstung bei Gegnern erhöht. Im Gegenzug erhöht sich aber auch die Beutequalität sowie die Menge an aufgesammeltem Geld, Eridium und Erfahrungspunkten deutlich. In der dritten Stufe steigen die Einnahmen gleich um ganze 900 Prozent. Dafür halten die Gegner auch mehr als doppelt so viel aus. Zusätzlich treten willkürlich eine Reihe weiterer Modifikatoren auf, die selbst erfahrene Spieler vor eine gewaltige Herausforderung stellen.

Ebenfalls erst nach dem Ende der Hauptstory zugänglich sind der Ring des Gemetzels und das Prüfungsgelände, die zusätzliche Möglichkeiten bieten, um an mächtige neue Beute zu gelangen. Wem das alles noch nicht genug ist oder wer bereits alles im Spiel gesehen hat, kann mit dem „Wahre Kammerjäger“-Modus von vorn beginnen und sich der Kampagne erneut mit härteren Gegnern und besserem Loot stellen. Damit all diese Endgame-Herausforderungen zu meistern sind, wird nach dem Ende der Story der sogenannte Wächterrang freigeschaltet. Für dieses System, das die bekannten Badass-Ränge ablöst, sammeln wir ebenfalls Erfahrungspunkte und lösen nach jedem Rangaufstieg Marken ein, um verschiedene Bonuswerte zu steigern. Unterteilt in die drei Kategorien Kämpfer, Heiler und Jäger lassen sich auf diese Weise auch interessante zusätzliche Perks freischalten. Das motiviert ungemein, seinen Charakter auch im Endgame stets weiterzuentwickeln.



Der Stil von Borderlands ist unverkennbar, im Detail sieht man aber deutliche Verbesserungen bei der Grafik.

Kleine technische Mängel

Dank Unreal Engine 4 macht das Spiel optisch einen modernen Eindruck. Die Entwickler blieben aber dem gewohnten Cel-Shading-Look der Reihe treu, der mit scharfen Texturen und satten Effekten überzeugt. Wer über die entsprechende Hardware verfügt, kann das Spiel zudem in 4K-Auflösung und mit HDR-Unterstützung genießen. Performance-Probleme traten bei uns lediglich kurz nach dem Start des Spiels auf; hier wird spürbar noch fertig geladen, während wir uns schon im Spiel befinden. Danach läuft aber alles reibungslos und auch die aus den Vorgängern bekannten Texturnachlader konnten wir nicht mehr feststellen. Dass technisch aber noch nicht alles passt, mussten wir immer wieder beim Beenden des Spiels feststellen. Da passierte es uns regelmäßig, dass sich das Programm mit einer Fehlermeldung verabschiedete und dann manuell per Taskmanager beendet werden musste. Im laufenden Betrieb sind uns jedoch keine Abstürze oder andere unschöne technische Ereignisse untergekommen.

Auch Bugs und Glitches hielten sich erfreulicherweise in Grenzen. Im Inventarbildschirm scheint es noch ein Problem bei der Aktualisierung der dargestellten Gegenstände zu geben. Wenn wir ein Item löschen oder ausrüsten, bleibt an der Stelle das Bild des vorherigen Gegenstands stehen, obwohl diesen Platz im Inventar inzwischen ein nachrückendes Item eingenommen hat. Zwei oder drei Mal ist es uns passiert, dass ein Gegner in der Levelgeometrie verschwunden ist und damit nicht mehr angreifbar war. Dabei handelte es sich jedoch nie um kritische Gegner, also wurde es von uns ignoriert.

Die Mängel halten sich auf jeden Fall so stark in Grenzen, dass wir immer noch von einem durchaus runden Erlebnis sprechen können. Das trifft vor allem auch auf den Inhalt zu. Den Entwicklern ist es gelungen, die Borderlands-Formel ohne große Anpassungen zu modernisieren und zur bisher besten Fassung zu machen. Klar könnte man die mangelnde Innovation kritisieren. Wir denken aber, dass die Fans nach der langen Wartezeit ein unverfälschtes Borderlands-Erlebnis haben wollen, und genau das bekommen sie mit Borderlands 3. Als Fazit können wir festhalten, dass wir wieder verdammt viel Spaß bei unseren Abenteuern in den Grenzlanden hatten und das ist im Endeffekt doch das Wichtigste. ❑

MEINE MEINUNG

Matthias Dammes



„Genau was ich von Borderlands erwartet habe.“

Trotz der durch Zeitdruck anstrengenden Testbedingungen hatte ich mit Borderlands 3 einen Heidenspaß, denn das Spiel liefert genau das, was ich von der Reihe erwarte. Eine abgedrehte Geschichte mit jeder Menge schräger Charaktere sowie einer andauernd motivierenden Loot-Spirale. Das Spiel gewinnt keine Innovationspreise, aber es ist wiederum auch sehr erfrischend, dass die Entwickler hier mal keine unnötigen Experimente eingegangen sind. Es ist Borderlands mit einem modernen Anstrich, nicht mehr und nicht weniger. Sehr gut gefallen hat mir die abgedrehte Story um die Calypso-Zwillinge. Besonders für Lore-Fans wie mich hält die Geschichte wahnsinnig viel Interessantes bereit, dreht sich die Story doch sehr stark um die Ursprünge der Vaults und die Rolle der Sirenen im Universum. Aber natürlich geht es im selbsternannten „Shlooter“ vor allem auch ums Schießen und Looten. Auch in dieser Disziplin komme ich voll auf meine Kosten. Man merkt Borderlands 3 in jeder Faser an, dass den Entwicklern der Spielspaß das Wichtigste war. Entsprechend kann ich das Spiel auch jedem Fan der Reihe uneingeschränkt empfehlen. Das Gleiche gilt aber auch für alle anderen, die einfach nur eine gute Zeit mit einem Videospiel verbringen wollen. Für mich steht das Spiel vorerst jedenfalls ganz oben auf meiner Liste der Spiele des Jahres.

PRO UND CONTRA

- ➕ Wiedersehen mit vielen bekannten Charakteren
- ➕ Typisch absurder Borderlands-Humor
- ➕ Große Spielwelt, viel zu entdecken
- ➕ Verschiedene Planeten mit abwechslungsreichen Umgebungen
- ➕ Raumschiff als Basis
- ➕ Unglaubliche Waffenvielfalt
- ➕ Motivierende Itemspirale
- ➕ Umfangreiche Skillmöglichkeiten bei jedem Charakter
- ➕ Feinde weichen aus und nutzen Deckung
- ➕ Nebenmissionen häufig mit witzigen kleinen Geschichten
- ➕ Nach der Kampagne noch viel zu tun
- ➕ Reibungsloses Zusammenspiel von Koop- und Solo-Spiel
- ➕ LAN-Modus
- ➕ Abgedrehte und interessante Story …
- ➖ … die im Mittelteil etwas durchhängt
- ➖ Inventarbedienung ein wenig umständlich
- ➖ Kleinere Anzeigefehler im Inventarbildschirm
- ➖ Testversion stürzte beim Beenden gerne mal ab



PC Games HIT-AWARD 9/10

PC Games EDITORS' CHOICE ACTION

Wer zu Alpträumen neigt, sollte sich den Kauf von Gears 5 gut überlegen.

Von: Andreas Szedlak

Gears **5**

Wir haben einmal mehr die Kettensäge rattern lassen und dabei mehr Neuerungen entdeckt als in früheren Gears-Teilen.

Genre: Action
Entwickler: The Coalition
Hersteller: Microsoft
Termin: 10. September 2019
Preis: ca. 70 Euro
USK: ab 18 Jahren

Widerliche Monster, fette Wummen, markige Sprüche – Microsoft zieht wieder die Testosteron-Spritze auf. Nachdem Gears of War 4, der 2016 erschienene Erstling des aktuellen Gears-Entwicklers The Coalition, die extrem hohen Erwartungen der großen Fangemeinde nicht ganz erfüllen konnte, liegen die Hoffnungen nun auf Gears 5. Bis auf ein paar Trailer war vor unserem Test nichts von der Gears-5-Kampagne zu sehen, geschweige denn zu spielen – normalerweise kein gutes Zeichen für die Qualität eines Spiels. Ob unser Misstrauen berechtigt war oder The Coalition positiv überraschen konnte, zeigt unser Test von Gears 5.

Morgenhammer

Was tut man, um dem übermächtigen Schwarm-Gesocks Einhalt zu gebieten? Genau, man macht sich den Hammer der Morgenröte zu eigen und kocht damit Monstergulasch. Um den ultimativen Laserstrahl aus dem All, der schon in mehreren Gears-Teilen die Menschheit vor dem Verderben rettete, geht es auch in Gears 5.

Vor dem Einsatz des tödlichen Hammers müssen aber erst einige Satelliten ins Weltall befördert und dazugehörige Peilsender am Boden



Den Cut-Scenes mangelt es auch diesmal nicht an flotten Sprüchen.



Jack erhält immer mehr Fähigkeiten. Später im Spiel dürft ihr seine Energiewand als Deckung nutzen.

Der neue Anführer bringt frische Keulen ins Gefecht, die ihr auch selbst schwingen dürft.

platziert werden. Die Hauptstory von Gears 5 ist ähnlich „komplex“ wie die in typischem Popcorn-Kino von Jerry Bruckheimer und dennoch gibt es im neuen Gears mehr und längere Story-Abschnitte als in früheren Teilen.

Kait verändert sich

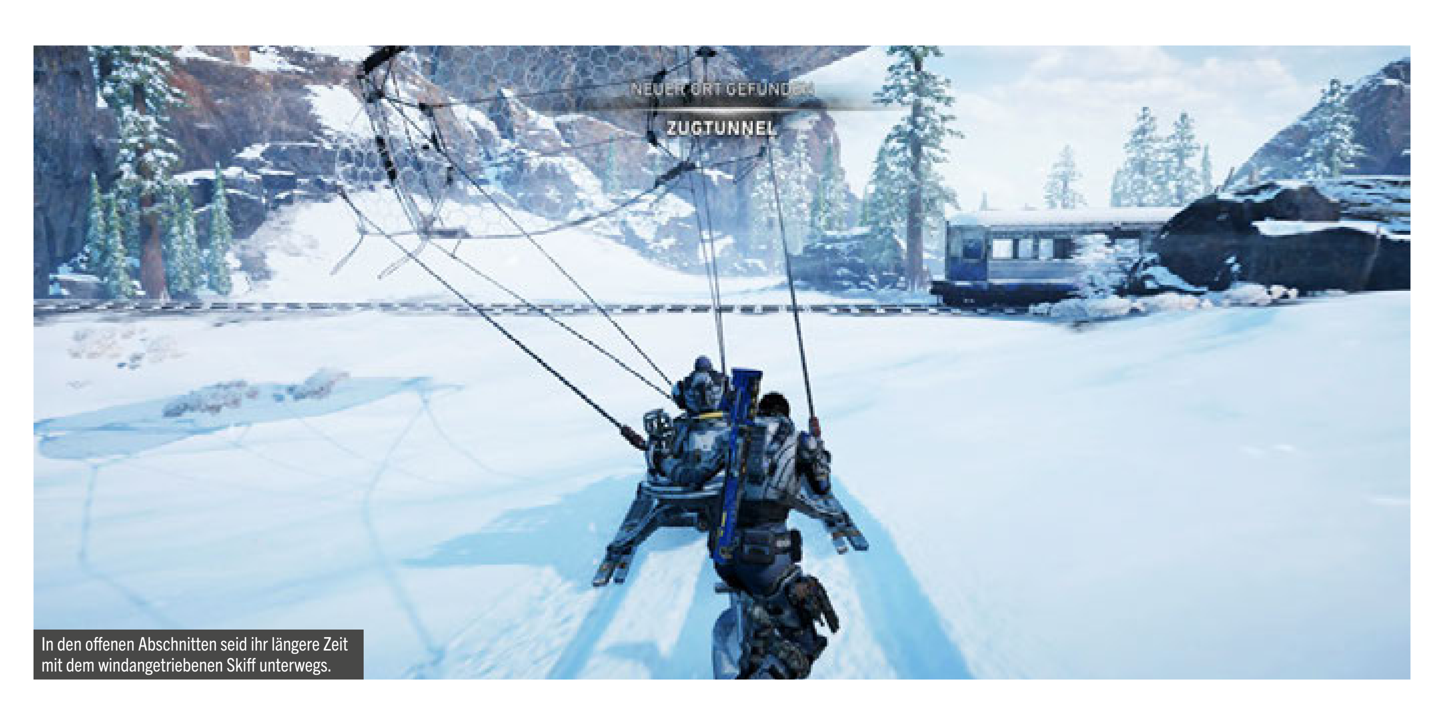
Die meiste Zeit der Kampagne verbringt ihr in der Rüstung von Kait Diaz. Die junge KOR-Kämpferin hat am Ende des Vorgängers von ihrer Mutter ein mysteriöses Amulett erhalten, das irgendetwas mit Kait bewirkt. Denn zu anfänglichen Kopfschmerzen gesellen sich mit der Zeit seltsame Visionen, die Kait keine Ruhe lassen. Sie möchte unbedingt wissen, was vor sich geht und spaltet sich von ihrer Truppe ab.

Dieser Handlungsstrang führt euch in geheimnisvolle Forschungsanlagen, die ihr längere Zeit ohne feindliche Störungen erkundet. Dialogsequenzen und aufzusammelnde Schriftstücke offenbaren dabei überraschende Storydetails. Von derartigen ruhigen Dialog-Abschnitten erwarten euch mehrere im Laufe des Spiels, oft direkt nach einer großen Schlacht. Ohnehin gefällt uns das Pacing in Gears 5 ausgesprochen gut. Nach adrenalingeladenen Kämpfen gibt einem das Spiel Zeit, sich abzukühlen, Dinge zu rekapitulieren und in den interessanten und ansehnlichen Gebieten die Atmosphäre aufzusaugen.

Löblich: Auch wenn Gears 5 noch weit weg von der Geschichte eines Bioshock-Teils ist, haben wir in den je nach Spielweise und Schwierigkeitsgrad 12 bis 15 Stunden doch intensivere Story-Erlebnisse gehabt als in den Vorgängern.

Helfer in der Not

Auch bei den Kämpfen macht die Gears-Reihe einen Schritt nach vorne. Zwar ändert sich an der bewährten Deckungs-Shooter-Mechanik nichts, was wir als eingefleischte Gears-Fans begrüßen. Doch der neue Kamerad Jack bringt eine taktische Note ins Spiel. Jack ist ein Bot, der nicht nur Safes knackt oder durch Lüftungs-



In den offenen Abschnitten seid ihr längere Zeit mit dem windangetriebenen Skiff unterwegs.

MULTIPLAYER-MODI: VON HORDE BIS FLUCHT

Die Mehrspieler-Modi litten in den Tagen nach dem Launch unter dem Ansturm der Spielerschaft. Es war Geduld gefragt, bis wir uns mit Freunden in Versus-, Horde- oder in die neuen Flucht-Gefechte stürzen konnten.

Bei Flucht lassen wir uns von einem Häscher gefangen nehmen und uns in einen Schwarmstock schleppen. Hier befreien wir uns aus einer Larve, launchen den Zeitzünder und versuchen nun schneller als die tödliche Gaswolke den Ausgang zu finden. Wo sich das Gas bereits ausgebreitet hat, wird auf der Minimap angezeigt. Die Aufgabe wird nicht nur durch den Zeitdruck erschwert, auch die Munitionsarmut sorgt für so manche Schweißperle auf der Stirn.

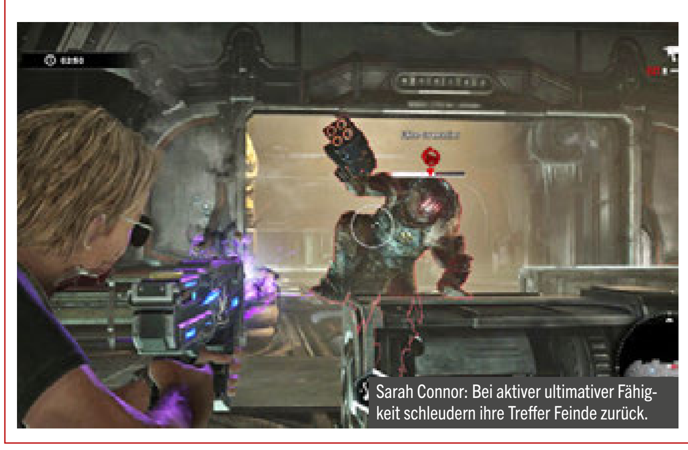
Alleine fällt die Flucht ohnehin schwerer, denn es kann uns niemand retten, wenn wir zu Boden gegangen sind. Wirklich sinnvoll ist die Flucht zu zweit oder zu dritt. Auch solltet ihr die Versorgungsräume nutzen, um Munition zu sammeln, auch wenn dies etwas Zeit kostet. Wir finden Idee und Umsetzung von Flucht gelungen. Durch verschiedene Startermodifikatoren lässt sich die Schwierigkeit der Fluchtaufgaben in den vier abwechslungsreichen Schwarmstöcken anpassen. Wer Lust hat, neue Flucht-Karten zu erstellen, darf sich mit dem neuen Karten-Editor auseinandersetzen, der allerdings noch Beta-Status besitzt. Wir haben einen Blick in den Editor geworfen und taten uns leicht, mithilfe der Baukasten-Felder eine eigene Map zu basteln.

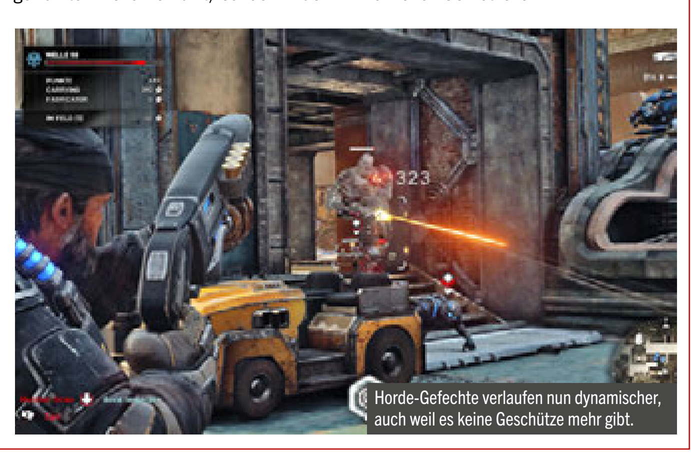
Veränderte Horde

Den beliebten Horde-Modus haben die Gears-Macher ebenfalls erweitert. Hier schaltet ihr wie im Flucht-Modus mit der Zeit Fähigkeitskarten frei, die euren Charakter aufwerten – Vorbesteller dürfen übrigens mit der reifen, aber immer noch durchtrainierten Sarah Connor aus Terminator: Dark Fate ins Gefecht ziehen. Marcus Fenix schießt Gegnern bei aktiver ultimativer Fähigkeit zum Beispiel zielsicher in den Kopf. Neue Energie-Generatoren sorgen dafür, dass man nicht nur in seiner gewählten Ecke verharrt, sondern nach vorne prescht, um neue Generatoren zu aktivieren und zu verteidigen. Die kleinen Kraftwerke liefern Energiepunkte, die wiederum in Verteidigungsanlagen und Waffen investiert werden können.

Auch der Horde-Modus bietet nun mehr Schwierigkeitsstufen als früher, sodass die Frustgefahr sinkt. Zwölf sehr hübsch gestaltete Maps bieten dabei genügend Abwechslung für die bis zu fünf Spieler. Sind weniger Leute am Start, wird mit KI-Bots aufgefüllt.

Die Horde-Maps finden auch in den Versus-Modi Verwendung. Stolze neun Spielmodi, von Wettabrüsten über Dodgeball und Hinrichtung bis hin zu König des Hügels, laden zwei Fünferteams zum fröhlichen Gemetzel ein.


Sarah Connor: Bei aktiver ultimativer Fähigkeit schleudern ihre Treffer Feinde zurück.



Horde-Gefechte verlaufen nun dynamischer, auch weil es keine Geschütze mehr gibt.

schächte fliegt, um Türen zu öffnen. Er unterstützt uns vor allem tatkräftig im Gefecht, was uns im Laufe des Spiels immer mehr geholfen und Spaß gebracht hat.

Jack verfügt über Angriffs-, Unterstützungs- sowie über passive Fähigkeiten. Kommt uns ein Gegner zu nahe, wird er von Jack automatisch mit einem Blitz betäubt, sofern Jack nicht gerade anderweitig beschäftigt ist. Auf unseren Wunsch hin legt Jack eine Schockfalle, die Gegner verlangsamt. Im späteren Spielverlauf kommt eine dritte Angriffsfähigkeit hinzu. Dann ist Jack sogar in der Lage, temporär die Kontrolle über einen Gegner zu übernehmen. Wir haben das Entführungs-Feature zum Beispiel gerne auf Scharfschützen angewandt, die dann von hinten die eigenen Reihen ausgedünnt haben.

Auch zu Jacks Unterstützungs-Features kommen mit der Zeit neue hinzu. So könnt ihr nicht nur einen Impuls aussenden, der Gegnerpositionen anzeigt, oder euch für einen kurzen Moment einen Rüstungsbonus verschaffen. Ihr dürft euch sogar tarnen und so in bestimmten Abschnitten Gegner unbemerkt ausschalten. Zudem ist Jack in der Lage, vorübergehend einen Energieschild zu erzeugen, der feindliche Schüsse abhält.

Jack lernt dazu

Jack ist allerdings nicht unverwundbar. Manches Mal lag unser Bot am Boden und musste wiederbelebt werden. Es ist auch möglich, Kameraden von Jack aufrichten zu lassen. Dazu muss aber erst die entsprechende passive Fähigkeit aufgerüstet werden. Per Upgrades lassen sich alle Fertigkeiten verbessern. Dann zeigt der Impuls zum Beispiel auch Waffen und Sammelobjekte an oder Jack holt uns schwere Waffen wie Tri-Shot oder Buzzkill vom Schlachtfeld. Auch Angriffs- und Unterstützungs-Fähigkeiten lassen sich aufmotzen. Wer mag, kann entführten Feinden eine Bombe implantieren lassen, sodass sie explodieren, wenn sie sterben. Überdies dürft ihr mittels Upgrade feindliche Kugeln vom Energieschild reflektieren lassen – ganz schön fies!

Upgrade-Komponenten fallen euch selten vor die Füße, meist müsst ihr in den Levels auch mal hinter Ecken lugen, um die Teile zu bekommen. Nicht nur beim Einsatz von Jacks Fähigkeiten ist Überlegung gefragt, auch die Upgrades


Bei der Darstellung des roten Wüstensandes hätten sich die Grafiker mehr Mühe geben können.


Wie es sich für die Serie gehört, bekommt ihr es mit gigantisch großen Gegnern zu tun.

Neuerdings finden sich in Gears auch einige Schleich-Abschnitte.

lassen strategischen Spielraum. Ihr werdet am Ende der Kampagne längst nicht alle Fähigkeiten voll ausgestattet haben, dazu erhaltet ihr einfach zu wenige Komponenten. Fair: Wer das Gefühl hat, sich verskillt zu haben, darf Jack quasi auf Werkseinstellung zurücksetzen. Dadurch werden alle Upgrade-Komponenten ausgebaut und dürfen neu auf die Fertigkeiten verteilt werden.

Wie dienlich euch Jack letztlich ist, hängt nicht zuletzt auch vom Schwierigkeitsgrad ab. Wir haben die Kampagne auf Mittel gespielt, der zweiten von vier Stufen. Hier waren wir speziell im letzten Spieldrittel froh über Tarn- und Entführungs-Feature. Jederzeit könnt ihr per Shortcut Jacks aktive Fähigkeiten wechseln. Wem das im Gefecht über das Digipad zu hektisch ist, der kann auch einfach kurz in Jacks Ausrüstungs-Menü gehen und in Ruhe seine Wahl treffen.

Jack erweitert das Gameplay von Gears merklich, kommt es doch nun weniger stark auf Zielfähigkeiten und Geschicklichkeit beim Ausweichen an. Uns gefällt diese Modernisierungsmaßnahme, eine Action-Reihe wie Gears muss sich irgendwann weiterentwickeln. Wir können uns aber vorstellen, dass die Meinungen hier etwas auseinandergehen und Spieler Jack als zu mächtig oder als überflüssig empfinden und das Spielgefühl von früher vermissen könnten.

Open War

Gears of War war immer für schlauchige Levels bekannt, die zwar Flankiermöglichkeiten boten, die Areale waren aber recht eng gesteckt. Gears 5 macht damit ein Ende – zeitweise zumindest. In zwei längeren Abschnitten dürft ihr mit einem so genannten Skiff, einem Schlitten mit Windantrieb, über Schnee, Eis und Wüstenboden gleiten.

Ihr entdeckt dabei zufällig Orte, an denen ihr Waffen, Munition oder Upgrade-Komponenten findet. Außerdem könnt ihr Sekundärmissionen absolvieren. Zum Beispiel müsst ihr die lahmgelegte Wasserversorgung für einen Wüsten-Flug-



Auch die Kryokanone ist neu. Damit vereist ihr Gegner und macht danach Eiswürfel aus ihnen.

Gerade die Bosskämpfe am Ende eines Aktes sind wieder perfekt inszeniert.

hafen wiederherstellen und dazu drei Orte vom Schwarm befreien. Die Missionsgebiete sind zwar auf der Karte angezeigt, sie sind dennoch nicht immer leicht zu finden, da auch die Open-World-Abschnitte von hohen Bergen durchzogen sind. Ein sehr weitläufiges Far Cry dürft ihr also nicht erwarten.

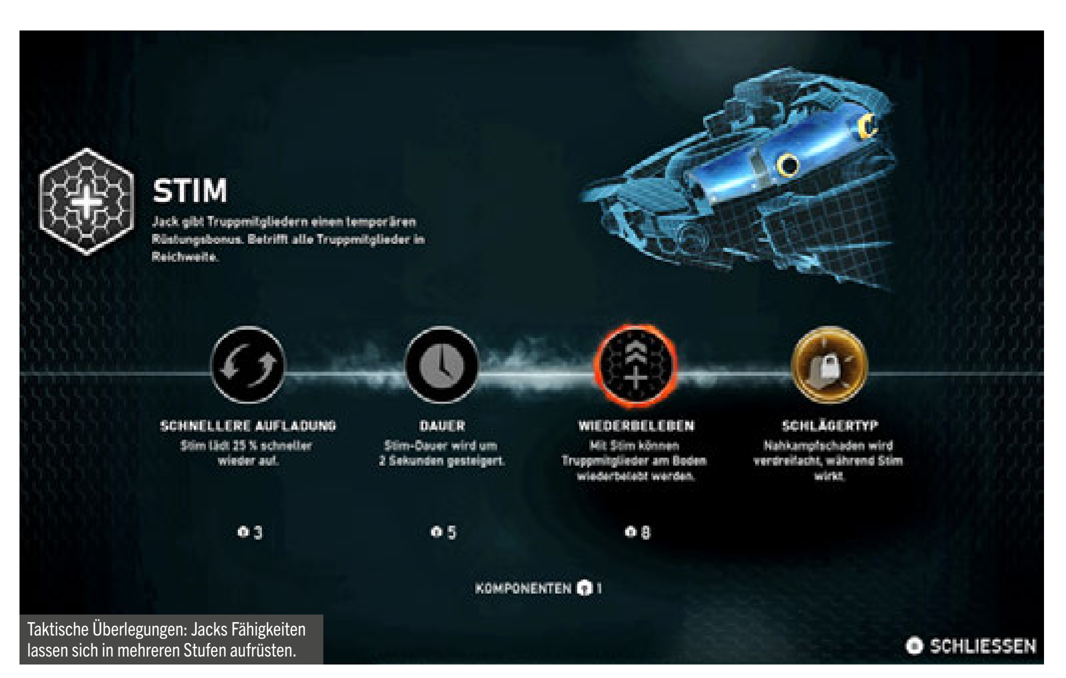
Dennoch sorgen die offenen Abschnitte für Reiz, zumal ihr mit dem Skiff auch in Stürme geratet, die euer Geschick verlangen – und spektakulär aussehen. Entdeckernaturen werden in Gears 5 mehr zufriedengestellt als in früheren Serienteilen. Zudem halten Open-World-Missionen auch immer wieder spannende Verteidigungsaufgaben bereit. Dabei sind Türen von dicken Holzbalken versperrt, an denen sich selbst die kleine Laserdrone von Jack die Metallzähne ausbeißt und eine Weile rödelt. Hierbei handelt es sich stets um einen Hinterhalt des Schwarms, der euch mehrere Minuten ins Schwitzen bringt. Wer wie wir derartige Verteidigungsaufgaben mag, der kommt hier auf seine Kosten.

Bleib weg, Keule!

Der Schwarm bringt natürlich auch diesmal neue Monster-Gattungen und Waffen mit ins Gefecht. Der Anführer zum Beispiel wirkt auf den ersten Blick schwachbrüstig, hat er doch keine Schusswaffe dabei, sondern nur eine Keule. Damit spurtet er jedoch auf uns zu und haut uns die große Schlagwaffe vor den Latz, wenn wir nicht schnell genug ausweichen. Außerdem besitzt der Anführer eine nahezu perfekte Rüstung und kann nur durch Treffer ins Gesicht verletzt werden. Haben wir den Anführer besiegt, dürfen wir uns seiner großen Keule ermächtigen.

Neu ist ebenfalls das Granat-Lancer. An der Unterseite ist statt einer Kettensäge, wie beim Standard-Lancer, ein Granatwerfer angebracht. Dessen Mikro-Granaten lassen einen explosiven Regen auf das Ziel herabsausen. Auch die Klaue hat uns viel Spaß bereitet. Die Maschinenpistole stammt vom Schwarm und hat ordentlich Wumms. Allerdings verändert sich die Feuerrate ständig, da es sich bei der Klaue, laut Beschreibung im Spiel, um eine wenig fachmännische Konstruktion handelt. Dafür besitzt die Waffe am Unterlauf ein Kristallbajonett für Nahkampfangriffe.

Auch die bei vielen unbeliebten Roboter des Vorgängers begegnen uns in Gears 5. Allerdings wurden die Blechbüchsen inzwischen vom Schwarm umgepolt und rennen selbstmörderisch auf uns zu – ausgestattet mit einer Bombe. Damit sie uns nicht unfreiwillig umarmen, können wir die schlummernden Roboter in den neuen Schleichabschnitten ausschalten, wenn wir uns von hinten nähern. Derartige Areale mit Stealth-Möglichkeit begegnen uns mehrmals im neuen Gears. Zum Beispiel mussten wir im ersten Spieldrittel durch ein hübsch anzusehendes Hotel schleichen.



Taktische Überlegungen: Jacks Fähigkeiten lassen sich in mehreren Stufen aufrüsten.

Bombast-Action

Bei der Inszenierung gibt sich Gears auch diesmal keine Blöße. Ob verheerende Wetterkapriolen, Fluchtszenen aus zusammenbrechenden Gebäuden, Kämpfe gegen gigantisch große Schwarmmonster oder einfach nur Schwarm-Sturmangriffe, an denkwürdigen Highlights mangelt es Gears 5 nicht.

Dabei ist die Optik die meiste Zeit hervorragend, sogar in Full-HD, noch mehr aber in 4K mit HDR-Effekten und ganz besonders bei maximaler Grafikpracht an einem High-End-PC. Einzig bei Schnee- und Wüstenabschnitten hätten sich die Grafiker etwas mehr Mühe geben können. Manches Mal mussten wir zweimal hinschauen, ob wir nicht eine texturlose Fläche vor uns haben.

Ansonsten überzeugt die Grafik auf ganzer Linie: Abwechslungsreiche und detaillierte Missionsgebiete, eklig gestaltete Schwarm-Monster, herrliche Licht-Schatten-Spielereien – die Areale laden immer wieder zum kurzen Verweilen und Staunen ein. In Gefechten ist es natürlich kaum möglich, den Blick schweifen zu lassen, hier stechen eher die bekannten Splattereffekte ins Auge. Nur zur Sicherheit: Wer unter 18 Jahre alt ist und/oder sich bei Horrorfilmen hinter seinem Popcorn-Becher versteckt, für den ist die Gulaschkanone von The Coalition wahrlich nicht das richtige Spiel.



Koch-Utensil: Mit dem Hammer der Morgenröte gelingt jedes Monstergulasch.

Toughes Trio

Während man bei Gears of War 4 die Kampagne kooperativ nur zu zweit bestreiten konnte, darf man diesmal dem Schwarm als Trio begegnen. Allerdings ist es wichtig zu erwähnen, dass bei drei Spielern einer die Kontrolle über Jack übernimmt, was natürlich ein anderes Spielerlebnis bietet, als mit der Kettensäge durch das Monstergesocks zu pflügen. Uns hat es aber durchaus Spaß gemacht, die Kameraden mit Jack zu unterstützen. Letztlich ist das Geschmackssache.

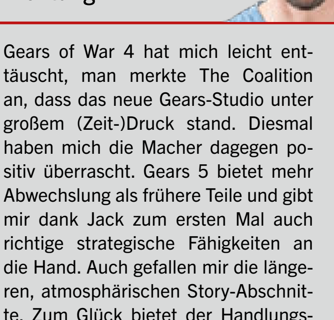
Ganz unfallfrei verlief das Koop-Gameplay während unseres Tests jedoch noch nicht. Oft bedurfte es mehrerer Versuche, um einem Spiel beitreten zu können. Hatte das mal geklappt, kam es gelegentlich zu Soundbugs, bei denen die Lautsprecher fast vollständig stumm blieben. Klappt alles, ertönen die Soundeffekte in Dolby Atmos, sofern ihr das entsprechende Equipment dazu verwendet. Der klasse Soundtrack stammt übrigens von Ramin Djawadi, der unter anderem für die eingängige Musik von Game of Thrones verantwortlich zeichnet.

Was bringt die Gears-Zukunft?

Für die nächsten Wochen und Monate haben The Coalition und Microsoft neue kostenlose Inhalte versprochen. Wir können uns zum Beispiel vorstellen, dass Jack weitere Fähigkeiten erhält und dass natürlich neue Multiplayer-Inhalte folgen. Doch auch im jetzigen Zustand haben die Macher von Gears 5 ein tolles Action-Feuerwerk gezündet, das nicht nur eingefleischte Fans der Reihe gespielt haben sollten. ❑

MEINE MEINUNG

Andreas Szedlak



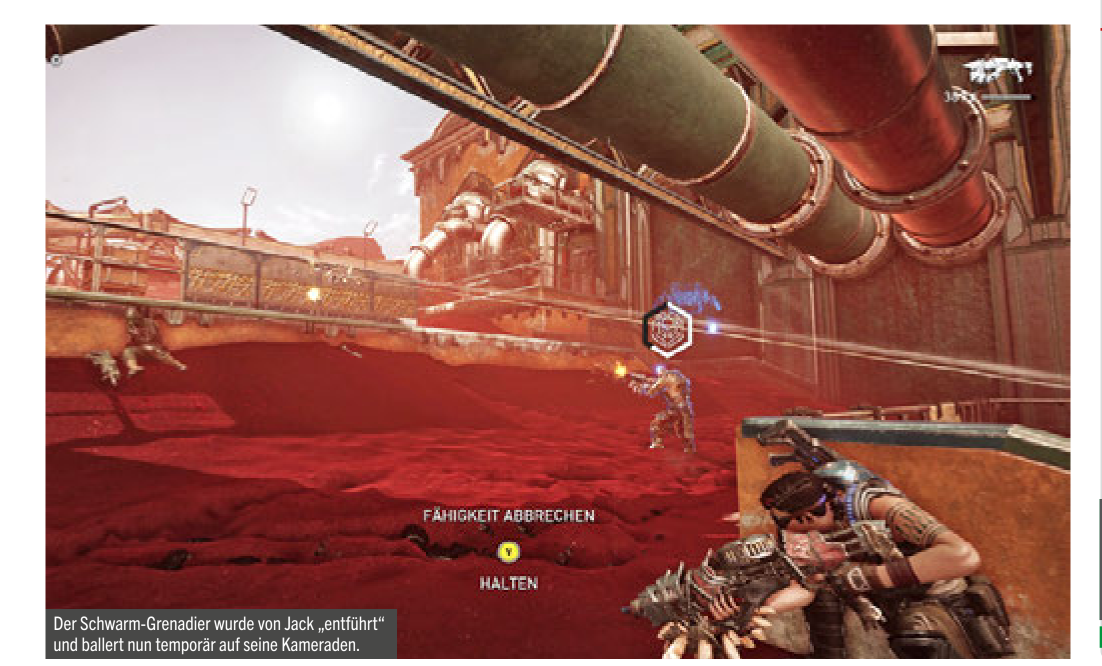
„Gears sägt diesmal in die richtige Richtung!“

Gears of War 4 hat mich leicht enttäuscht, man merkte The Coalition an, dass das neue Gears-Studio unter großem (Zeit-)Druck stand. Diesmal haben mich die Macher dagegen positiv überrascht. Gears 5 bietet mehr Abwechslung als frühere Teile und gibt mir dank Jack zum ersten Mal auch richtige strategische Fähigkeiten an die Hand. Auch gefallen mir die längeren, atmosphärischen Story-Abschnitte. Zum Glück bietet der Handlungsstrang mit Kait Spannung, wo doch die Geschichte um den Hammer der Morgenröte nicht gerade vor Einfallsreichtum sprüht. Für den Dreispieler-Koop-Modus danke ich den Machern ebenso wie für den Flucht-Modus. Insgesamt hat mich Gears 5 überzeugt.

PRO UND CONTRA

- ➕ Kampagne bombastisch inszeniert
- ➕ Koop-Kampagne für drei Spieler
- ➕ Spannender Kait-Handlungsstrang
- ➕ Atmosphärische Dialog-Abschnitte
- ➕ Jack erweitert Gameplay um taktische Note
- ➕ Neue Schleichpassagen
- ➕ Offene Skiff-Abschnitte
- ➕ Mehr Verteidigungsaufgaben
- ➕ Zumeist hervorragende Grafik
- ➕ Toller Dolby-Atmos-Sound
- ➕ Spannender Flucht-Modus
- ➕ Zahlreiche Fähigkeitenkarten im MP
- ➖ Einfallslose Hauptstory
- ➖ Unschöne Schnee- und Wüstendarstellung in Open-World-Abschnitten





Der Schwarm-Grenadier wurde von Jack „entführt“ und ballert nun temporär auf seine Kameraden.

PC Games HIT-AWARD 9/10

Die Animationen sind super geschmeidig und sogar noch mal besser als im letzten Teil.

eFootball **PES 2020**

Genre: Sportspiel
Entwickler: Konami
Hersteller: Konami
Termin: 10. September 2019
Preis: ca. 50 Euro
USK: ab 0 Jahren

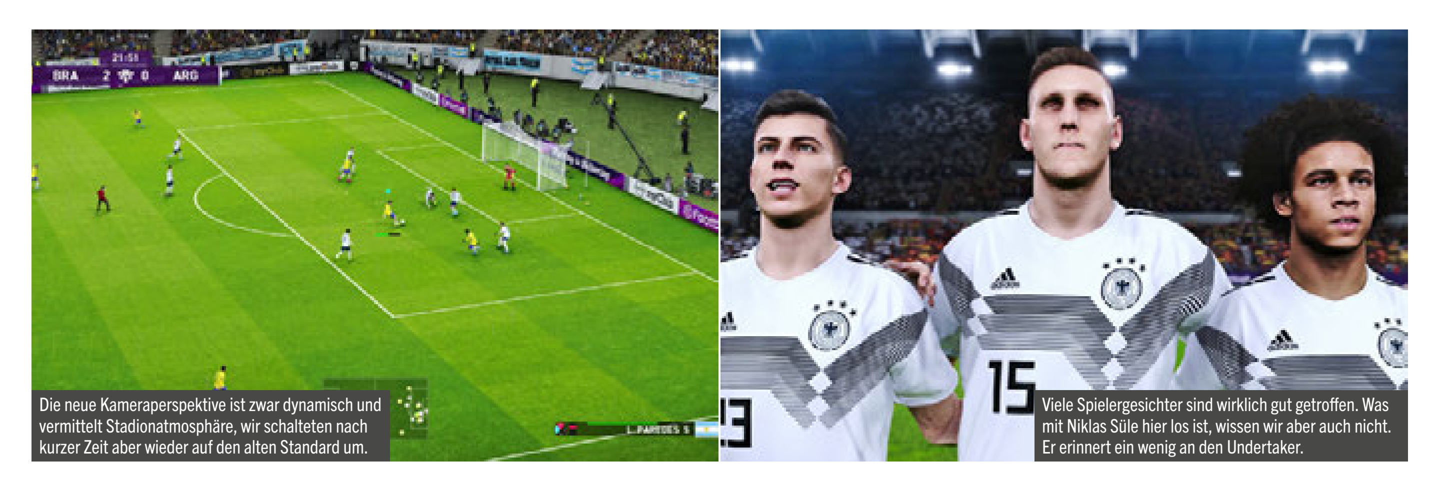
Von: Christian Dörre

Mehr Feinschliff statt großer Neuerungen – reicht das zur Titelverteidigung? Wir sind von der Fußballsimulation jedenfalls begeistert.

Pünktlich zur gerade gestarteten Fußballsaison 2019/2020 erscheinen natürlich auch wieder die Simulationen zur größten Sportart der Welt auf PC und Konsolen. Während FIFA 20 von Electronic Arts noch ein paar Tage in der Kabine verweilt, steht Konamis eFootball PES 2020 bereits auf dem Platz und zeigt schon, was es so Neues zu bieten hat. Trotz des etwas sperrigen neuen Titels, der darauf schließen lässt, dass man sich mit diesem Teil im E-Sport-Bereich besser aufstellen möchte, sollte man vom frisch erschienenen Pro Evolution Soccer jedoch keine riesigen Neuerungen erwarten, welche die Welt der Fußballspiele auf den Kopf stellen. Es ist eben nicht immer eine Revolution nötig, um den ganz großen Erfolg einzufahren. So wie Real Madrid, die zwischen 2016 und 2018 nur wenig an Kader und Spielsystem änderten und trotzdem dreimal hintereinander die Champions League gewannen, setzt auch eFootball PES 2020 eher auf viele kleine (nicht immer direkt wahrnehmbare) Anpassungen, welche die in den letzten Saisons aufgebaute Basis noch weiter verbessern.

Fragwürdiges Fairplay

Bevor wir jedoch zum Gameplay auf dem Platz, dem traditionell wichtigsten (und am meisten überarbeiteten) Teil der PES-Reihe kommen, widmen wir uns erst mal den Spielmodi, an denen sich trotz des neuen Titels kaum etwas geändert hat. Neben Pokalen, Ligen und Freundschaftsspielen sind natürlich auch wieder mehrere Online-Varianten und der myClub-Modus dabei. Das eFootball im Titel assoziiert zwar einen größeren Fokus auf E-Sport oder allgemein Online-Matches, doch eigentlich hat sich nicht viel geändert. Die Modi Zufallsauswahl und Versus sind weiterhin nur lokal nutzbar und auch fair angeglichene Mannschaftsstärken sind nur den offiziellen E-Sport-Turnieren vorbehalten. Stattdessen kämpft man in Herausforderungen wie den Divisionen online um den Sieg. Diese wirkten bislang aber etwas zusammengewürfelt. Hier sollte Konami noch nachbessern. Bei myClub bleibt auch fast alles beim Alten. Die größte Neuerung ist hier, dass man nun noch besser und übersichtlicher die Werte der Spieler



Die neue Kameraperspektive ist zwar dynamisch und vermittelt Stadionatmosphäre, wir schalteten nach kurzer Zeit aber wieder auf den alten Standard um.

Viele Spielergesichter sind wirklich gut getroffen. Was mit Niklas Süle hier los ist, wissen wir aber auch nicht. Er erinnert ein wenig an den Undertaker.

Im myClub-Modus stellt ihr euren eigenen Verein zusammen und zieht dafür Spieler. Da kann auch schon mal eine Legende wie Ronaldinho dabei sein.

Zum Karrierestart wählt ihr einen Avatar aus bekannten Trainern und Ex-Spielern. So kommt auch der gute Loddar noch mal an einen Trainerjob.

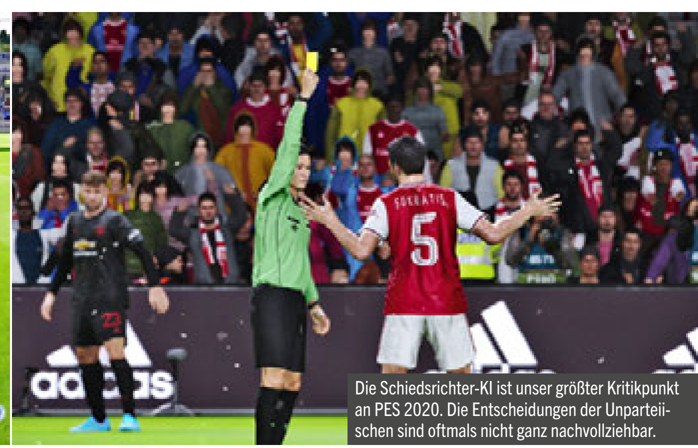
In der Meisterliga dürft ihr nun auch auf Pressekonferenzen Fragen beantworten oder mit der Vereinsführung Ziele festlegen.

einsehen kann. Zudem funktioniert das Scouting ein wenig präziser als zuvor. Genau wie bei Ultimate Team vom Konkurrenten FIFA spielt der Zufall bei Spielerverpflichtungen jedoch weiterhin eine große Rolle und Konami hätte es auch super gerne, dass man Echtgeld für GP und myClub-Coins ausgibt, um sich schneller eine starke Mannschaft zusammenzustellen. Doch auch ganz ohne zum Portemonnaie zu greifen ist myClub durchaus motivierend und macht Spaß. Hier hatten wir auch gar keine großen Veränderungen erwartet. Diese hätten wir uns eher für den weiterhin etwas stiefmütterlich behandelten Be-A-Legend-Modus gewünscht. Der Solo-Modus, in dem man entweder einen bestehenden Spieler wählt oder im Editor einen eigenen Kicker erstellt, um diesen zu verbessern und zu Fußballerruhm zu führen, ist auf dem gleichen Stand wie im letzten Jahr. Klar, der Spielmodus macht weiterhin Spaß, doch es fehlen einfach einige Komfortfunktionen und Entscheidungsmöglichkeiten. Vor allem das teils etwas hanebüchene Bewertungssystem hätte man durchaus mal überarbeiten können.

Meisterhafte Meisterliga?

Dem Singleplayer-Karrieremodus Meisterliga wurden in diesem Jahr jedoch einige nette Kleinigkeiten hinzugefügt, welche den Spielablauf etwas auflockern und dafür sorgen, dass man nicht mehr nur durch Menüs klickt, wenn man gerade nicht mit der Mannschaft auf dem Platz steht. Man erstellt sich nun keinen eigenen Trainer mehr im Editor, sondern wählt den Coach, den man verkörpern möchte, aus einer Reihe vorgefertigter Trainer- und Spielerlegenden aus. Zur Auswahl stehen unter anderem Diego Maradonna, Bebeto, Romário, Lothar Matthäus oder der leider 2016 verstorbene (König) Johan Cruyff. Euren Trainer-Avatar seht ihr dann nicht nur an der Seitenlinie, sondern auch in verschiedenen kurzen unvertonten Zwischensequenzen. Kommt ihr neu in einen Verein, sieht man, wie der Trainer von Spielern begrüßt und vom Präsidenten über das Vereinsgelände geführt wird. Ab und zu darf man sogar Entscheidungen treffen. So legt man beispielsweise in einem Meeting die Saisonziele fest oder beantwortet auf Pressekonferenzen vor großen Spielen Antworten von Journalisten. Große Auswirkungen haben eure Aussagen jedoch nicht, solange ihr auf dem Platz vernünftige Ergebnisse abliefert. Zudem wiederholen sich Fragen und Entscheidungen auch immer wieder. Mehr als eine nette Auflockerung sind die Cutscenes also wirklich nicht. Ansonsten hat sich auch nicht viel geändert in der Meisterliga. Gerade bei den Transferverhandlungen fehlen weiterhin genauere Einstellungen, welche FIFA bereits seit längerer Zeit bietet. Ablösesummen und Gebote werden auch im neuen Spiel mit einem Regler verschoben. Das ist etwas ungenau und auch verschiedene Vertragsklauseln wären schön gewesen.


Im Be-A-Legend-Modus bestimmt ihr das Schicksal eines einzigen Spielers. Die Bewertungen nach einem Spiel sind jedoch manchmal etwas hanebüchen.


Die Schiedsrichter-KI ist unser größter Kritikpunkt an PES 2020. Die Entscheidungen der Unparteiischen sind oftmals nicht ganz nachvollziehbar.

Das Spiel über die Flügel wurde weiter verbessert. Für erfolgreiche Flanken braucht man nun noch besseres Timing und größere Präzision.

Platzhirsch

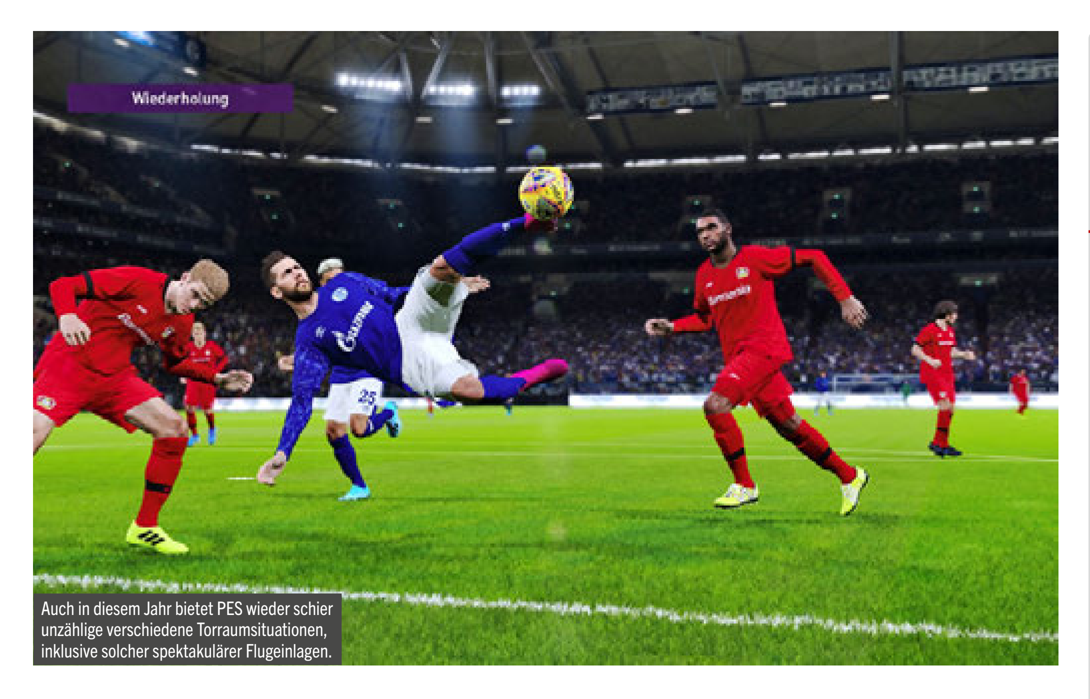
Wer also gehofft hat, dass eFootball PES 2020 die Spielmodi inklusive etwas altbackener Menüs gehörig umkrempelt, dürfte enttäuscht sein. Wenn einem allerdings gleichzeitig auch der spielerische Aspekt wichtig ist, sollte sich die Enttäuschung schnell wieder legen. Das neue PES bietet auch hier keine riesigen neuen Features, aber viele kleine Anpassungen sorgen für ein fantastisches Spielgefühl, das den Vorgänger klar überflügelt. Die Spielgeschwindigkeit wurde im Vergleich zu PES 2019 etwas verringert, wodurch Tempowechsel wieder besser gelingen und größere Auswirkungen haben. Oftmals gelingt es nur, gegen einen pressenden Gegner zu bestehen, indem man das Spiel beruhigt. Gegen tief stehende Abwehrreihen hingegen ist es ein probates Mittel, immer wieder das Tempo zu variieren und plötzlich in den sich öffnenden Raum vorzustoßen. Überhaupt ist das Nutzen der Räume noch wichtiger geworden. Die KI verschiebt geschickt und Spieler bemühen sich, schnell die Position des Mitspielers zu besetzen, der gerade bei einem Vorstoß überrannt wurde. Kommt man doch durch, machen einem die hervorragenden Torhüter mit tollen Paraden oftmals einen Strich durch die Rechnung. Auch vormals übermächtige Waffen wie hohe Pässe in den Raum oder die etwas zu präzisen Flanken wurden ein wenig abgeschwächt. Für beide Varianten muss man nun noch genauer spielen und auch ein noch besseres Timing haben. Timing ist auch das Stichwort bei Zweikämpfen. Ballführende Spieler setzen nun besser den Körper ein und schirmen den Ball vorm Gegenspieler ab. In solchen Zweikämpfen muss man teilweise wiederholt nach dem Ball stochern, riskiert so aber ein Foul. Gegenspieler lassen sich den Ball auch nicht mehr ganz so einfach ablaufen, sondern spielen intelligente Rückpässe. Es dauert tatsächlich ein paar Spiele lang, bis man in die neuen Zweikämpfe reinkommt. Doch dann möchte man das System auch nicht mehr missen, da das Spiel so nur noch variantenreicher und realistischer wird. Das ist zwar alles ein wenig kniffliger als in den letzten Teilen – gerade auch, da Position, Bewegung und Körperausrichtung für das Passspiel eine noch größere Rolle spielen –, aber das Spielgeschehen fühlt sich dadurch so gut, so authentisch, so richtig an. Jede gelungene Aktion – selbst einfache! – geben einem das Gefühl, sich dies durch Können erarbeitet zu haben. Das ist super motivierend! Langeweile kommt sowieso nie auf, da kein Spiel dem vorangegangenen ähnelt. Die PES-Reihe war sowieso schon immer der König der Torraumsituationen, da es so viele Möglichkeiten und Zufälle für Abschlüsse gibt. Egal ob abgefälschte Schüsse, schön herausgespielte Treffer, Seitfallzieher- oder auch Stochertore, die aus dem Chaos nach einem nicht richtig geklärten Eckball fallen, eFootball PES 2020 bietet alles und immer anders. Selbst nach etlichen Stunden Spielzeit überraschte uns der Titel im-



Das Wetter hat großen Einfluss auf das Geschehen. Spieler rutschen schon mal weg, der Ball rollt träge und flutscht den Keepern auch manchmal durch die Finger.



Die Zweikämpfe erfordern nun noch mehr Geduld und Körpereinsatz. Auch taktische Fouls sind möglich.



Auch in diesem Jahr bietet PES wieder schier unzählige verschiedene Torraumsituationen, inklusive solcher spektakulärer Flugeinlagen.

mer noch mit verschiedenen Situationen. Sowohl die Schönheit des Spiels als auch der Zufall und die taktische Ausrichtung des modernen Fußballs werden herausragend eingefangen. Apropos Taktik: Auch diese trägt dazu bei, immer andere Spiele zu erleben. Die individuellen Strategien der Mannschaften kommen nun noch deutlicher heraus und teilweise muss man wirklich überlegen, arbeiten und umstellen, um manche Teams zu knacken. Im Team-Management stehen dafür etliche Taktiken zur Verfügung, die sich sofort auf das Spiel auswirken. Doch die KI beharrt nun nicht mehr nur auf einer Strategie plus vielleicht einem Plan B, sondern stellt auch öfter in einem Spiel die eigene Taktik um oder nimmt kleinere Anpassungen vor. Es kann sicherlich auch mal frustrierend sein, dadurch eine 2:0-Führung in den letzten 20 Minuten zu verspielen, aber dann liegt es auch an einem selbst, dass man nicht richtig auf die Umstellungen reagiert hat. Zudem bleiben die Partien so stets spannend. Ein sogenanntes „Momentum“ braucht man allerdings nicht zu befürchten. Die Spiele sind stets fair und für jede Taktik und jeden Spielzug gibt es Mittel und Wege, diese auszuhebeln.

Ballstreichler und Silberblick

Auch die verbesserten und zusätzlichen Animationen tragen zum starken Spielgefühl bei. Wenn man sieht, wie ein Salah beim Dribbling den Ball streichelt oder ein Ter Stegen gerade noch einen Arm zur Abwehr hochreißt, geht einem als Fußballfan das Herz auf. Auch Animationen bei schlechten Ballannahmen oder Fehlpässen sehen klasse aus. Zudem spielt das Wetter nun eine noch größere Rolle als in den Vorgängern. Man merkt deutlicher, dass der Ball bei nassem Rasen langsamer und nicht so weit rollt. Auch hier muss man dann wieder mehr auf die Präzision achten und fester gegen die Pille treten. Bei Regen und Schnee entstehen außerdem neue Situationen, wenn Verteidiger wegrutschen oder der Torhüter einen Ball nicht richtig festhalten kann. Die Unberechenbarkeit des Fußballs wurde in einem Spiel wohl noch nie so schön dargestellt. Bei den Spielermodellen kann man teilweise jedoch nicht wirklich von Schönheit sprechen. Eingescannte Starspieler sehen zumeist gut aus, verziehen das Gesicht aber teilweise zu seltsamen Grimassen. Spieler, die nur mit dem eigenen Editor zusammengezimmert wurden, sehen teilweise sogar echt doof aus. Viele Kicker schielen seltsamerweise. Hier muss Konami noch ein wenig nachpatchen. Letzteres gilt ebenfalls für die Schiedsrichter-KI. Mal sind die Unparteiischen zu kleinlich, mal lassen sie klare Fouls durchgehen. An den nur drei vorhandenen deutschen Mannschaften (Bayern, Leverkusen, Schalke) wird sich jedoch nichts mehr ändern. Dank des verbesserten Import-Features wird man aber wohl schon kurz nach dem Release die komplette Bundesliga sowie alle weiteren nicht lizenzierten Ligen und Teams ins Spiel integrieren können. ❏

MEINE MEINUNG

Christian Dörre



„Spielerisch ein absoluter Traum. So ist Fußball!“

Obwohl ich Pro Evolution Soccer seit dem zweiten Teil auf der PS2 spiele und liebe (FIFA bereits seit 96 auf dem Mega Drive), ging ich dieses Jahr irgendwie skeptischer als sonst an das Spiel heran. Der Vorgänger hatte ein paar Kleinigkeiten (z. B. das Spieltempo), die mir nicht ganz so gut gefielen und im Gegensatz zu FIFA 20 wurden im Vorfeld nicht allzu viele Neuerungen bekannt gegeben. Nach ein paar Partien war dieses alte PES-Fieber aber wieder vollends entfacht. Spielerisch ist der Titel einfach ein Traum. Das Gameplay fühlt sich so gut und so richtig an, die KI ist clever und fordernd und Umsicht und Skill werden belohnt. Jeder gelungene Spielzug ist so unfassbar motivierend und die Spiele sind so abwechslungsreich … Hach! Die Menüs sind zwar immer noch etwas altbacken, Transferverhandlungen etwas holprig und einige Modi hätten etwas mehr überarbeitet werden können, aber dank des hervorragenden Gameplays kann ich darüber hinwegsehen. Nur bei einigen Spielermodellen und der Schiedsrichter-KI muss Konami auf jeden Fall noch nachpatchen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Grandioses Spielgefühl
- ➕ Knifflige Zweikämpfe
- ➕ Verbesserte KI
- ➕ Taktik mit spürbaren Auswirkungen
- ➕ Hervorragende Animationen
- ➕ Wunderbar abwechslungsreiche Spiele, etliche Spielsituationen
- ➕ Verbesserte Import-Funktion für den Editor
- ➕ Unberechenbarkeit des Sports wird toll eingefangen
- ➖ Teils seltsame Schiedsrichter-KI
- ➖ Einige hässliche Spielermodelle
- ➖ Einige Modi kaum überarbeitet





Da sämtliche Teams individuelle Taktiken haben, ähnelt eigentlich kein Spiel dem anderen. Hier haben wir es mit ein paar Maurern zu tun.

Gutes Stellungsspiel ist nun noch wichtiger. Oftmals öffnen sich nur Räume, wenn man geschickt den Ball abfängt und sofort kontert.

Control

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Remedy Entertainment
Hersteller: 505 Games
Termin: 27. August 2019
Preis: ca. 60 Euro
USK: ab 16 Jahren

Nach Max Panye, Alan Wake und Quantum Break hebt das finnische Studio Remedy Entertainment mit Control sein neues Baby aus der Taufe. Wie gut ist der Mystery-Trip mit ausgeprägten Metroidvania-Elementen geworden?

Von: Lukas Schmid

New York, Heimat des Khlav Kalash und des Trump Towers, den zu übersehen leider so gut wie unmöglich ist. Anders das Federal Bureau of Control in Control: Nachdem sie aus persönlichen Gründen, die wir an dieser Stelle freilich nicht spoilern wollen, ihr Leben lang danach auf der Suche war, gelangt Protagonistin Jesse Faden zu Beginn des Abenteuers endlich in die gut versteckten Hallen der Einrichtung. Doch die junge Frau war nicht einfach zu doof, im Telefonbuch nachzugucken: Das auch als „Ältestes Haus“ bezeichnete Gebäude wurde auf übernatürliche Art und Weise versteckt. Wenig verwunderlich also, dass hier auch ansonsten wenig mit rechten Dingen zugeht. Als wir in Jesses Gestalt über die Schwelle der Behörde treten, die sich der Erforschung und Kontrolle paranormaler Elemente verschrieben hat, merken wir schnell, dass hier einiges im Argen liegt. Eine bösartige Entität namens das „Zischen“ hat die Kontrolle über das weitläufige Büro übernommen, mordet fröhlich vor sich hin und verwandelt diejenigen, die nicht sterben, entweder in willenlose Sklaven oder schwebende Körper, die für eine Innendeko der etwas anderen Art sorgen. Damit nicht genug, stolpert Jesse alsbald auch noch über den Körper des Direktors der Einrichtung, der sich mit seiner Waffe selbst ins Jenseits befördert hat. Als sie die seltsam geformte Pistole anfasst, bekommt sie eine Art Halluzination und ist auf einmal an des Verblichenen Statt die Direktorin der Behörde. Tja, so schnell kann es gehen.

Storylust, Lesefrust

Nein, eine zu simple Prämisse kann man Control nicht vorwerfen. Die Geschichte, die sich daraus entwickelt, lebt von ungewöhnlichen Ereignissen und starken Momenten. Allerdings, so stilvoll sie auch inszeniert ist, leidet sie unter teils stark spürbaren Pacing-Problemen. Einige Elemente werden bis zum Erbrechen erklärt, andere kurz abgehandelt und oft genug kratzt man sich am Kopf, weil Plot Twists auf den ersten Blick wenig Sinn ergeben. Atmosphärisch wird viel geboten



Nicht alles, was im Federal Bureau of Control passiert, wird erklärt, für unseren Geschmack aber etwas zu viel. Das nagt am Mysterygefühl.



Die Nebenaufgaben laufen selten auf „Sammle x mal Gegenstand Y“ hinaus. Meist beinhalten sie coole Aufgaben und sogar optionale Bosse.

Spätestens, sobald man zu schweben gelernt hat, wandeln sich die Kämpfe zu einem brutalen Ballett, bei dem die Offensive im Mittelpunkt steht.

und die Mischung aus Mystery und leichten Horrorelementen funktioniert klasse. Einen Handlungsmeilenstein sollte man sich aber nicht erwarten. In Sachen Lore kann sich der Titel aber definitiv sehen lassen und meint es fast zu gut: Wahre Unmengen an Textdokumenten, Videoaufzeichnungen (mit realen Schauspielern, was einen ein wenig aus der Stimmung reißt) und Audiofiles erlauben interessierten Naturen extrem detaillierte Einblicke in die Hintergründe der Handlung und Welt. Das führt dazu, dass man theoretisch stundenlang nur damit zubringen kann, herumzustehen und zu lesen beziehungsweise zuzuhören, was dem Pacing weiterhin schadet. Zusätzlich wird fast schon zu viel erklärt. Mystery lebt auch davon, dass nicht jeder Baustein der Erzählung genau zu fassen ist. In der Welt von Control, die vom Unerklärlichen durchsetzt ist, bleibt aber kaum eine Frage unbeantwortet, wenn man bereit ist, die Zeit zu investieren. Das schadet der Atmosphäre geringfügig.

Dann lieber taub

Aber keineswegs so sehr wie die deutsche Sprachausgabe! Wir sagen es frei heraus: Auch wenn man des Englischen nicht mächtig ist, sollte man sich einen Gefallen tun und das Spiel auf Englisch stellen und mit Untertiteln leben. Die deutschen Sprecher sind fast durch die Bank schlecht, betonen Sätze völlig willkürlich und hören sich so unnatürlich an, dass man sich fast an selige Metal-Gear-Solid-Zeiten auf der PS1 erinnert fühlt. Kurz gesagt, die deutsche Synchro ist ein Graus und vereinzelte passable – nicht gute – Sprecher wie jene von Heldin Jesse reißen es nicht raus. Da passt es gut, dass auf Lippensynchronität vollkommen gepfiffen wurde. Das Gesagte passt zu keinem Zeitpunkt auch nur ansatzweise zu den Bewegungen der virtuellen Münder der Figuren. Auf Englisch hingegen ist das kein Problem und die Voice Actors machen ihre Sache bis auf wenige Ausnahmen anständig.

Büroalltag

Nach all der harschen Kritik wollen wir uns nun aber dem Positiven zuwenden, denn davon gibt es in Control auch reichlich. Im Grunde haben wir es mit einem 3D-Metroidvania zu tun. Das heißt also, dass uns in Gestalt des Federal Bureau of Control eine semi-offene Welt erwartet, in der uns zu Beginn nur ein begrenzter Bereich zugänglich ist. Nach und nach erlernen wir unterschiedliche Fähigkeiten, mit denen wir in bereits besuchte Gebiete zurückkehren und von dort aus in bis dahin unzugängliche Areale vordringen können. Außerdem sind viele Bereiche durch Code-Karten mit unterschiedlichen Sicherheitsstufen verschlossen, die wir im Verlauf der Geschehnisse nach und nach erhalten. Dankenswerterweise ist im Verlauf der Handlung aber nur wenig Backtracking notwendig. Hier wird meist sinnvoll mit Shortcuts gearbeitet und wir werden auf einer relativ logischen Route durch die Ereignisse geführt. Ausführliches Erforschen ist vor allem im Rahmen



Die Ästhetik des Abenteuers ist ungemein gut gelungen. Das Büro, das wir erforschen, wirkt einerseits wie ein echter Ort, andererseits reichlich surreal.



Die Map des Spiels ist leider völlig unbrauchbar. Ebenen laufen ineinander, wir können nicht zwischen Gebieten umschalten und sie ist sogar verbuggt.


Besessene Objekte wie diesen Kühlschrank finden wir in der Spielwelt allenthalben. Geraten sie außer Kontrolle, ist es unsere Aufgabe, ihnen das Zischen auszutreiben.

der zahlreichen Nebenmissionen notwendig. Die Hauptaufgaben sind fast durchgängig spannend gestaltet und schicken uns an interessante Orte innerhalb der Spielwelt. Trotz der zugrundeliegenden Bürothematik wird dank spezieller Abschnitte wie einem Steinbruch, einer von einer Art Pilz befallenen Abteilung und der dauernden Veränderungen der Umgebung durch übernatürliche Elemente viel Abwechslung geboten. Wandernde Wände, gruselig und bewusst unnatürlich beleuchtete Areale und das Gefühl, dass die Gefahr hinter jeder Ecke lauern könnte, sorgen für eine wohlige Gänsehaut.

Die talentierte Miss Faden

Spielerisch erwarten uns zum einen allerlei Umgebungsrätsel. Dann gilt es, Stromgeneratoren in Maschinen einzusetzen, um sie wieder zum Laufen zu bringen. Oder wir müssen Codes auf Computermonitoren knacken, um verschlossene Türen zu öffnen. Oft genug sind uns unsere übernatürlichen Kräfte hierbei von Nutzen. Früh lernen wir, mit Telekinese auch relativ große Objekte mühelos durch die Gegend zu bewegen. Später kommen Talente wie die Möglichkeit, blitzschnell mehrere Meter nach vorne zu zischen oder sogar kurzzeitig zu fliegen respektive zu schweben, dazu. Auch wenn das Portfolio an erlernten Fähigkeiten nicht riesig ist, werden die vorhandenen sehr gut und ausgiebig genutzt.

Schweben, schießen, Spaß

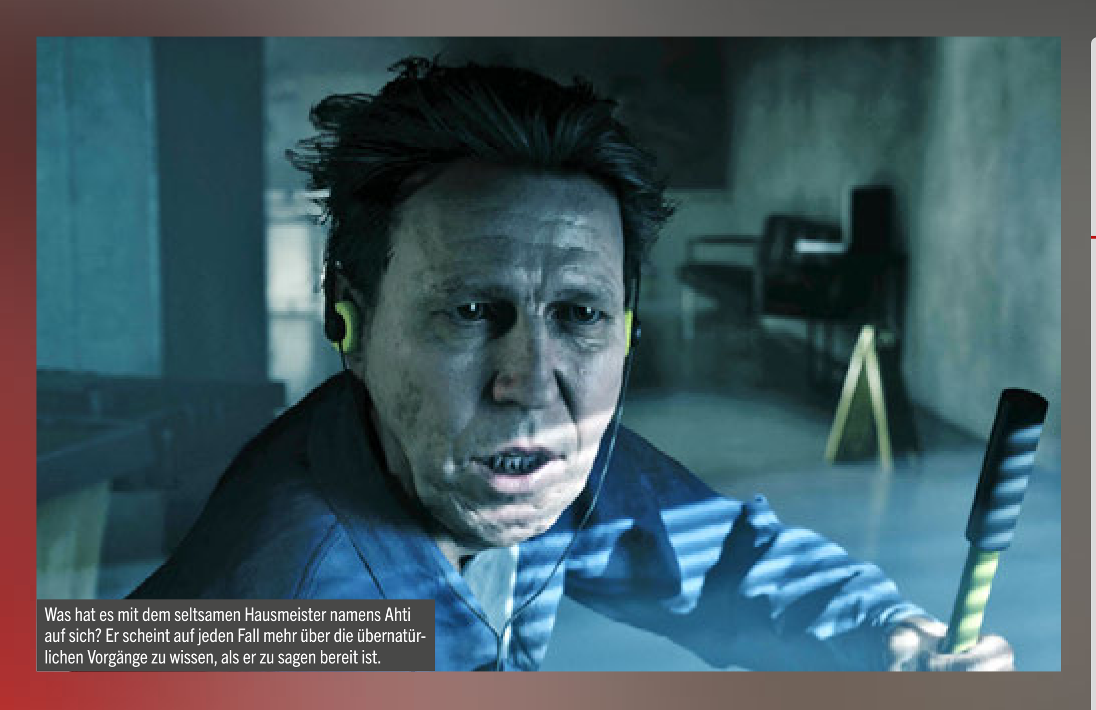
Zum anderen geht es in zahlreichen Kämpfen zur Sache – und die sind definitiv der Fokus des Abenteuers. Das ist allerdings gut so, denn sie machen richtig viel Spaß! Einerseits agieren wir in den Gefechten mit besagter Pistole des ehemaligen Direktors. Anstatt auf Munition und Nachladen zu setzen, ist es bei der übernatürlichen Waffe nach dem Verballern unserer Munition einfach nur notwendig, kurz zu warten, um wieder vollen Zugriff auf sie zu erhalten. Später finden wir Baupläne für Modifikationen, die es erlauben, unsere Kanone auf Knopfdruck zu verändern. Dann agiert sie als Maschinengewehr, Schrotflinte oder sogar Granatenwerfer. Andererseits verfügen wir eben über unsere einzigartigen Talente. Mit Blick auf unsere sich nach wenigen Sekunden regenerierende Ausdauer können wir über die Schlachtfelder schweben, Objekte auf Gegner oder diese selbst durch die Gegend pfeffern, Widersacher temporär auf unsere Seite ziehen und noch viel mehr. Aus diesem Zusammenspiel zwischen klassischer Balleraction und Jesses übernatürlichen Talenten ergibt sich ein wahres Kampfballett, das einfach unverschämt viel Spaß macht. Dabei erfindet Control das Kampfsystemrad keineswegs neu. Es setzt bekannte Mechaniken aber so gut um und verbindet sie so effektiv, dass einem sogar das hundertste Gefecht noch Freude bereitet.

Karten-Kalamitäten

All diese positiven Aspekte kommen auch in den Nebenaufgaben zu tragen. Bei denen handelt es sich kaum jemals um plumpe Sammelquests. Nein, meist stecken eigene, kleine Handlungen und Abstecher in Areale der Spielwelt dahinter, die extra für diese Zusatzaufgaben geschaffen wurden. Sogar einige optionale Bosse verstecken sich hinter diesen Missionen. Sehr lobenswert! Blöd nur, dass wir uns auf den Weg zu den unterschiedlichen Herausforderungen des Öfteren verirren werden. Die


Unsere telekinetischen Fähigkeiten benötigen wir nicht nur in Kämpfen, sondern auch für Umgebungsrätsel wie den Transport dieser Generatoren.


Die deutsche Stimme von Jesse Faden macht ihre Arbeit okay. Damit stellt sie aber eine Ausnahme dar, denn die meisten Sprecher sind einfach furchtbar.


Was hat es mit dem seltsamen Hausmeister namens Ahti auf sich? Er scheint auf jeden Fall mehr über die übernatürlichen Vorgänge zu wissen, als er zu sagen bereit ist.

Übersichtskarte, die wir jederzeit einblenden können, wurde nämlich vollkommen in den Sand gesetzt. Nicht nur, dass wir nicht zwischen den verschiedenen Arealen und Ebenen umschalten können, sie ist zusätzlich noch völlig verbuggt. Ständig werden lediglich die Icons eingeblendet und sie spinnt herum. Aber auch dann, wenn sie funktioniert, ist sie der Übersichtlichkeit kaum förderlich. In Verbindung mit den sehr verzweigten Gebieten und den häufig ziemlich gut versteckten Questzielen ist das leider sehr nervig.

Unfreiwilliger Bürosport

Ebenfalls störend sind die ungünstig gesetzten Checkpoints. Segnen wir das virtuelle Zeitliche, werden wir an Knotenpunkte gesetzt, die sich überall in der Welt befinden. Sie dienen auch als Schnellreisepunkte. Allerdings hätten wir uns häufig gewünscht, dass wir nach einem Ableben einfach wieder am Eingang des aktuell besuchten Raumes starten. Stattdessen müssen wir oft lange Wegstrecken noch einmal laufen, inklusive erneut lebendiger Feinde auf dem Weg. Das ist für ein Souls-like tauglich, aber nicht für ein Spiel wie Control, das insgesamt eher auf der einfachen Seite wandelt. Hier ist es einfach schlechtes Spieldesign. Eher Geschmacksache ist die Tatsache, dass Control dank unzähliger zufällig generierter Upgrades für unsere Waffen und Jesses Statuswerte sowie ein simples Craftingsystem entfernt an Lootshooter wie Destiny oder Borderlands erinnert. Wir fanden dieses Designelement nicht per se störend, aber auch nicht, dass es das Spielgefühl bereichert hätte.

Licht und Schatten

Lob und Kritik gleichermaßen – das gilt in Control auch bezüglich der Technik. Prinzipiell sieht Control wirklich gut aus. Vor allem das Spiel von Licht und Schatten, die Effekte und die Animationen von Jesse und den Feinden gefallen uns. Die Welt wirkt in sich stimmig und es ist offensichtlich, dass die Entwickler mit einer bestimmten Intention an ihre Gestaltung herangegangen sind. Die Mischung aus kühler Büroästhetik und den wahnwitzigen Geschehnissen darin orgt für jede Menge einzigartige Momente und Lokalitäten. Dem gegenüber stehen aber unsaubere Kantenglättung, sehr hölzerne Gesichtsanimationen und teils derbe Ruckler, wenn mal viel auf dem Bildschirm los ist. Lob und Kritik gleichermaßen wollen wir auch dem Spiel in seiner Gesamtheit aussprechen. Es krankt leider selbst bezüglich der gelungenen Aspekte an einigen Stellen und vermeidbare Designpatzer wie die Map-Bugs nerven. Hoffentlich wird hier zumindest teilweise per Patch nachgebessert, Diese Mängel verhindern den Aufstieg des Spiels in die höchsten Qualitätssphären. Dennoch macht Control gleichzeitig so viel richtig, dass wir das Federal Bureau of Control wohl nicht verlassen werden, bis wir ihm auch sein letztes Geheimnis entrissen haben. ❑

MEINE MEINUNG

Lukas Schmid



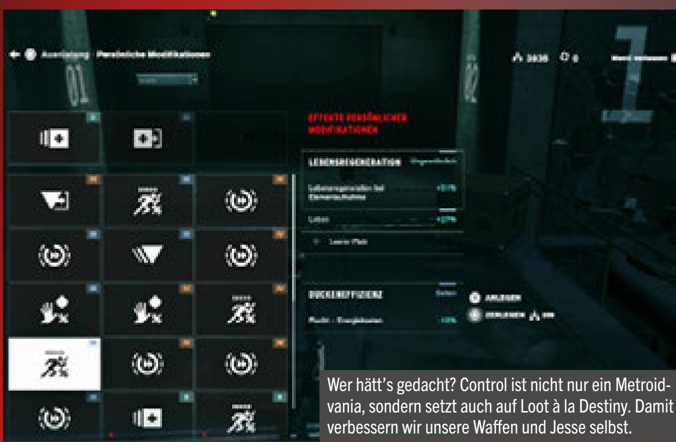
„Trotz einiger vermeidbarer Makel ein unterhaltsames Abenteuer."

Ich habe mich seit der Ankündigung sehr auf Control gefreut, weil mich die Welt und die Atmosphäre einfach sehr angesprochen haben. Irgendwie hatte ich aber auch immer die Befürchtung im Hinterkopf, dass sich hinter dieser Hülle „nur" ein gutes Spiel verbergen könnte und so manche Schwäche in diesen frühen Blicken auf das Abenteuer einfach noch nicht ersichtlich sind. So ist es schlussendlich auch gekommen und beim Test wurde mein Spaß immer wieder durch unnötige Makel getrübt, bei denen man sich fragt, warum die Qualitätskontrolle hier nicht eingegriffen hat. Warum sind die Checkpoints so doof gesetzt? Warum verirre ich mich regelmäßig, weil die Map so überhaupt nix taugt? Und warum ist die deutsche Synchro gar so miserabel? Allerdings, so wie das Spiel über Schwächen verfügt, so gleicht es sie durch Stärken wie die Atmosphäre und die brillanten Kämpfe, die einfach verboten viel Spaß machen, wieder aus. Insofern: Zum Meisterwerk reicht's nicht, ein gelungenes und sehr eigenständiges Mystery-Abenteuer ist Control aber allemal.

PRO UND CONTRA

- + Glaubwürdig gestaltete Welt
- + Ungemein spaßige Kämpfe
- + Viele interessante Fähigkeiten
- + Ansprechende Grafik
- + Tiefgründige Lore
- + Gelungene Atmosphäre
- + Viel zu entdecken
- + Nebenaufgaben mit Substanz
- − Verworren erzählte Handlung
- − Etwas seltsames Pacing
- − Absolut unbrauchbare Map
- − Miserable deutsche Sprecher
- − Ungünstig gesetzte Checkpoints

WERTUNG 8


Wer hätt's gedacht? Control ist nicht nur ein Metroidvania, sondern setzt auch auf Loot à la Destiny. Damit verbessern wir unsere Waffen und Jesse selbst.


An den Anblick über unserem Kopf schwebender Menschen gewöhnt man sich schnell. Dieses Phänomen ist eine Auswirkung der paranormalen Ereignisse in der Spielwelt.

Zum Release bietet Children of Morta nur lokalen Koop. An einem Online-Modus wird noch gearbeitet.

Genre: Action-RPG/Rogue-lite
Entwickler: Dead Mage
Hersteller: 11 bit Studios
Termin: 03. September 2019
Preis: ca. 22 Euro
USK: ab 12 Jahren

Children of **Morta**

Monster kloppen liegt hier in der Familie: Das hübsch gepixelte Rogue-lite serviert griffige Action, viel Atmosphäre und eine nette Story. Leider ohne Langzeitspaß. **Von:** Felix Schütz

Auf den ersten Blick könnte man Children of Morta glatt mit einem Diablo light verwechseln. Doch der Eindruck täuscht: Unter der Retro-Haube tickt modernes Spieldesign, das sich großzügig bei Spielen wie Binding of Isaac, Risk of Rain oder Rogue Legacy bedient. Das ist nicht gerade originell, überzeugt aber trotzdem: Children of Morta ist ein sympathisches Rogue-lite, das sich aufs Wesentliche konzentriert und dabei mit ganz eigenen Stärken glänzt. Der Entwickler Dead Mage vermixt sein Hack & Slay mit dichter Atmosphäre, ungewöhnlich viel Story und einem liebevoll gepixelten Grafikstil, der mit schicker Farbgebung, sauberen Animationen und hübschen Details punktet.

Weltenrettung ist Familiensache

Im Zentrum steht die Familie Bergson. Sie ist Dreh- und Angelpunkt der ernsten Geschichte, in der ein Fantasiereich nach und nach von einer finsteren Macht verschluckt wird. Die Bergsons stellen sich der Dunkelheit entgegen und machen sich dazu auf die Suche nach drei Naturgeistern. Das ist so abgedroschen, wie es klingt, doch die Stärke von Children of Morta liegt ohnehin eher in seinem (englischen) Erzähler: Er begleitet das Geschehen mit bedeutungsschwangerer Stimme und meldet sich in vielen kleinen Zwischensequenzen zu Wort, dank denen wir die Familie mit der Zeit besser kennenlernen. Auch wenn manche Monologe etwas kitschig ausfallen, verleihen sie dem Spiel einen ebenso schwermütigen wie liebenswerten Charme.

Ein Bergson für jeden Geschmack

Fast alle Bergsons sind als Helden spielbar, insgesamt bekommen wir sechs mächtige Streiter an die Hand, die wir zwischen Missionen beliebig durchwechseln können. Es gibt beispielsweise einen Nahkämpfer mit Schwert und Schild, eine Bogen-



Kurze Laufwege, viele Monster und Zufallselemente sorgen für einen flotten Spielfluss ohne Leerlauf.



Die sechs Familienmitglieder spielen sich schön unterschiedlich. Beim Aufleveln schalten sie Boni frei, die allen Bergsons zugutekommen.

schützin, eine Feuermagierin oder einen flinken Dolchschwinger. Sie alle verfügen über jeweils eine Hauptwaffe und drei bis vier Spezialfähigkeiten, die wir in kleinen Talentbäumen freischalten. Das ist zwar ausgesprochen wenig, doch da uns das Spiel ermuntert, die Figuren regelmäßig durchzuwechseln, werden die Kämpfe nicht so schnell eintönig, wie man anfangs vermuten könnte.

Vor jeder Mission suchen wir uns einen Level aus, es stehen drei Gebiete mit mehreren mehrstöckigen Dungeons zur Auswahl. Jeder Level wird zufällig generiert und nimmt bis zu 45 Minuten in Anspruch, je nachdem wie eilig man es bis zum Ausgang hat. Das Spiel verteilt Schatzkisten voller Gold, Monster, Fallen und Artefakte dabei nach schlichtem Muster, der Zufallsgenerator kann so nicht verhindern, dass sich die Dungeons etwas gleichförmig anfühlen.

Der Motivation tut das aber keinen Abbruch: Die Kämpfe gegen die aggressiven Gegner gehen sowohl mit Maus und Tastatur als auch mit dem Gamepad prima von der Hand, erschlagene Feinde lassen den Erfahrungspunktebalken befriedigend anwachsen. Die Upgrades, die wir durch Levelaufstiege freischalten, sind zwar überschaubar, zeigen aber Wirkung: Im Laufe der Zeit fühlt sich jede Figur mächtiger an. Prima!

Nichts für Loot-Liebhaber

Zufallsbeute oder ein Inventar gibt es allerdings nicht, wer ein neues Grim Dawn oder Diablo erwartet, hat mit Children of Morta das falsche Spiel gekauft. Immerhin finden wir aber regelmäßig Schätze, etwa in Form von Zaubern, Reliquien und Göttlichen Gefallen. Die verpassen uns – nur für diesen Level – starke passive Boni, darunter beispielsweise Lebenspunkteregeneration, Giftschaden oder eine kleine Begleiterdrohne, die Gegner betäubt. Da wir keines der mächtigen Artefakte verpassen wollen, sind wir stets motiviert, jeden Level bis in den letzten Winkel abzusuchen! Nach einer Weile droppen außerdem Runensteine, mit denen wir die Angriffe der Bergsons kurzzeitig aufpeppen. Die Bogenschützin Linda verschießt dann beispielsweise für eine Weile drei Pfeile anstelle von einem und ein Block vom stämmigen Schildkämpfer John sorgt dafür, dass zusätzlich Blitze vom Himmel herabregnen. Ziemlich nützlich!

Quests und Upgrades

Beim Erkunden der Dungeons stoßen wir auch immer wieder auf kleine Zufallsereignisse und Nebenquests, die Abwechslung in den Action-Alltag bringen. Wir müssen NPCs eskortieren, Gegnerwellen abwehren, eine Partie Pong meistern, einen merkwürdigen Vogel durch Gegnermassen verfolgen und vieles mehr. Jede Mini-Aufgabe wird stimmungsvoll vom Erzähler untermalt und fügt sich sauber in den kurzweiligen Spielverlauf ein. Als Belohnung winken Artefakte, Juwelen (die wir beim Händler ausgeben) oder einfach nur Gold. Letzteres ist unsere wichtigste Währung, denn nach jedem Level kehren wir in das lauschige Heim der Bergsons zurück. Hier haben wir die Möglichkeit, unsere schwer verdienten Taler in zwei kleinen Upgrade-Systemen zu verprassen, die allen Familienmitgliedern passive Vorteile verschaffen: Höherer Erfahrungspunkte- und Goldgewinn, stärkere Rüstung, gesteigerte kritische Trefferchance und so weiter, all das wird hier nach und nach ausgebaut. Ähnlich wie in Rogue Legacy kann man also einfach eine Weile grinden, wenn einem das Spiel mal zu knifflig werden sollte.

Ein fader Beigeschmack bleibt allerdings: Children of Morta wurde 2015 über Kickstarter finanziert. Während ihrer Spendenkampagne haben die Entwickler auch ein Ausrüstungssystem mit verschiedenen Waffeneffekten und Crafting vorgestellt – im fertigen Spiel ist davon aber leider nichts zu sehen. Schade!

Auch für Einsteiger geeignet

Children of Morta unterstreicht das „lite" in Rogue-lite, es ist im Vergleich zur Konkurrenz deutlich verzeihender. So sind viele Bosskämpfe ziemlich einfach geraten, die Angriffsmuster sind schnell durchschaut und den meisten Attacken lässt sich auch bequem ausweichen. Sind die Lebenspunkte knapp, regeneriert sich der Gesundheitsbalken nach ein paar Sekunden so weit von selbst, dass man in der Regel noch einen weiteren Treffer verkraftet. Und wer doch mal ins Gras beißt, hat wenig zu befürchten: Es gibt keinen Permadeath wie in klassischen Rogue-likes. Verstorbene Helden landen einfach wieder im Bergson-Anwesen und müssen den Level von vorne beginnen, einen Abzug auf gesammeltes Gold oder Erfahrungspunkte gibt's aber nicht. Hin und wieder sind unsere Helden lediglich erschöpft und kassieren dadurch einen dicken Malus. In dem Fall wählt man einfach einen anderen Charakter für den nächsten Run, während sich der Rest der Familie zu Hause erholt. Es macht auch nichts, mit einem Kämpfer loszuziehen, den man bislang kaum gespielt hat: Niedrigstufige Helden leveln extrem schnell auf und sind so ruck, zuck auf Augenhöhe mit den anderen Bergsons. Wer mag, kann übrigens auch im lokalen Koop zu zweit loslegen, dann macht das Monsterdreschen gleich noch mal so viel Spaß! Ein Online-Modus ist derzeit in Arbeit, lässt aber noch (Stand 12. September) auf sich warten.

Je nachdem wie viel Zeit man in das Aufleveln der Familie steckt, kann man 15 bis 25 Stunden mit Children of Morta verballern. Ein ordentliches Endgame, etwa ein Endlos-Dungeon oder New-Game-Plus-Modus, gibt's aber leider nicht. Nach dem Endboss hat man lediglich die Möglichkeit, in alte Levels zurückzukehren. Der Wiederspielwert fällt dadurch gering aus, für den Preis von 22 Euro geht der Inhalt trotzdem völlig in Ordnung. ❑

MEINE MEINUNG

Felix Schütz



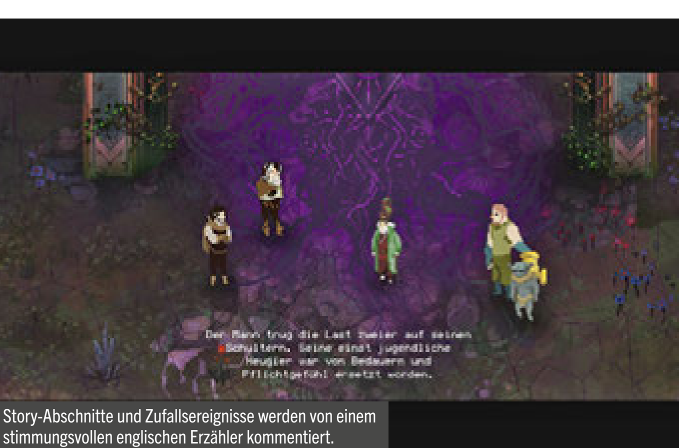
„Angenehm kurzweilige Monsterhatz im schicken Pixel-Look"

Egal ob mehrere Stunden am Stück oder einfach für eine Runde zwischendurch: Children of Morta hat mich durchweg gut unterhalten. Das hat es seinem flotten Spielfluss zu verdanken, der mich schnell in die flüssige Action bringt und unnötigen Leerlauf vermeidet. Weil es fast alle Inhalte, also Story-Abschnitte, Quests, Zufallsereignisse und so weiter, als kompakte Häppchen serviert, sieht man in jedem Run etwas Neues. Auch Koop-Partner können dank der einfachen Klassen- und Upgrade-Systeme schnell einsteigen und mitmischen. Doch da liegt eben auch das Problem: Children of Morta ist im Kern ein sehr simpel gestricktes Hack & Slay. Zwar sitzt jedes Element am richtigen Fleck und macht Spaß, doch Langzeitmotivation findet man hier nicht – hat man sich erst mal durch die etwas eintönigen Levels durchgekämpft, ist die Luft im Grunde raus. Wer aber keinen Dauerbrenner von Children of Morta erwartet, macht für den Preis nix verkehrt.

PRO UND CONTRA

- ➕ Eingängiges, präzises Hack & Slay
- ➕ Sechs unterschiedliche Helden
- ➕ Viele Zufallsereignisse
- ➕ Motivierende Suche nach Relikten
- ➕ Lokaler Koop (online kommt noch)
- ➕ Dichte Atmosphäre
- ➕ Simple, aber gefühlvolle Story
- ➕ Stimmungsvoller (engl.) Erzähler
- ➕ Hübsch gepixelter Grafikstil
- ➕ Gute Musikuntermalung
- ➖ Nur eine Waffe pro Held
- ➖ Wenig freischaltbare Fähigkeiten
- ➖ Leveldesign auf Dauer eintönig
- ➖ Einfallslose Upgrade-Systeme
- ➖ Erzähler gelegentlich arg kitschig
- ➖ Simple Rahmenhandlung
- ➖ Nix zu tun nach dem letzten Boss
- ➖ Etwas wenig Reliquien, Zauber usw.





Story-Abschnitte und Zufallsereignisse werden von einem stimmungsvollen englischen Erzähler kommentiert.



In Schatztruhen oder beim Händler (hier im Bild) findet ihr Reliquien, die euch für diesen Run mächtige Boni spendieren.

Knuffiger geht's nicht: Der kleine violette Drache Spyro und seine Gesundheitslibelle Sparx sind zurück und präsentieren ihre drei besten Abenteuer in zeitgemäßer Optik.

Spyro Reignited Trilogy

Genre: Jump & Run
Entwickler: Toys for Bob/Insomniac Games
Hersteller: Activision
Termin: 03. September 2019
Preis: ca. 40 Euro
USK: ab 6 Jahren

Von: Christian Dörre

Drei Playstation-Klassiker im zuckersüßen Remake-Gewand

Nach der N. Sane Trilogy von Crash Bandicoot im letzten Jahr, welche die ersten drei Teile des verrückten Beuteldachses als Remake beinhaltete, wurde nun eine weitere Jump&Run-Ikone der ersten Playstation neu aufgelegt. Die Spyro Reignited Trilogy enthält die drei ersten Abenteuer des kleinen violetten Drachen Spyro the Dragon, Spyro: Ripto's Rage und Spyro: Year of the Dragon, welche zwischen den Jahren 1998 und 2000 erschienen und damals von Insomniac Games entwickelt wurden. Da die Macher von Ratchet & Clank, Resistance, Sunset Overdrive und Spider-Man mittlerweile anderweitig eingespannt sind, setzte der Publisher Activision das Studio Toys for Bob an das Remake. Eine gute Idee, schließlich zeichneten die Entwickler schon für Spyros letzte Auftritte in der Skylanders-Reihe verantwortlich und arbeiteten mit an der N. Sane Trilogy. Startet man das Spiel, merkt man auch sofort, dass sich Toys for Bob sowohl mit dem knuffigen Spyro als auch mit der gelungenen Umsetzung eines Remakes auskennt.



Im Verlauf der Trilogie gewinnt Spyro neue Freunde, die ihm auf seinen Abenteuern mit Rat und Tat zur Seite stehen.

Alte Spiele, neuer Glanz

Wie schon bei der Remake-Collection von Crash Bandicoot bleiben auch die drei Spyro-Teile in der Reignited Trilogy in Sachen Story, Levelaufbau und grundlegendem Gameplay komplett unangetastet. Die Spiele wurden lediglich technisch in die Gegenwart gebracht und die Steuerung wurde etwas poliert. Spyro steuerte sich noch nie so geschmeidig und sah noch nie knuffiger aus als in dieser Neuauflage. Wege, Levels und Secrets sind identisch mit den Originalen. Wer diese damals gespielt hat, wird sich sofort zurechtfinden und wohlig warme Erinnerungen werden wachgerufen. Allerdings wurde alles optisch wunderbar überarbeitet, zahlreiche kleine Details hinzugefügt und der allgemeine Look ein

Selbst die größten Feinde können nichts gegen Spyros Flammen ausrichten. Das Gegner-Design ist übrigens herrlich bescheuert.

Gegner mit Schilden verteidigen sich gegen euren Feueratem. Hier hilft eine beherzte Rammattacke mit den Hörnern des kleinen Drachen.

Teil 2 und 3 bemühen sich um Abwechslung. In Year of the Dragon dürft ihr sogar auf ein Skateboard steigen und mit anderen Figuren zocken.

Selbst die Sterbeanimationen der Gegner sind unglaublich knuffig. Dieser Koloss winkt uns traurig zu, während er in der Lava versinkt.

ganz kleines bisschen cartoonhafter gestaltet. Dabei ist aber nichts überzeichnet. Die Spyro-Spiele sehen genau so aus, wie man sie heute eben erwarten würde. Das Design ist dabei so unfassbar knuffig und zuckersüß, dass man beim Spielen ein wenig in Diabetes-Gefahr schwebt. Selbst der abgezockteste Gamer wird wohl in manchen Momenten ein lang gezogenes „Aw!“ ausstoßen. Sogar die Sterbeanimationen der herrlich albern gestalteten Gegner sind absolut putzig. Wenn wir beispielsweise einen bösen Busch abfackeln und dieser mit seinen riesigen Kulleraugen am abgebrannten Geäst traurig guckt oder ein Steinkoloss, den wir in einen Lavastrom schubsten, uns zum Abschied resignierend zuwinkt, während er versinkt, dann tut uns das fast schon leid. Sowohl Nostalgiker, die die Originale damals spielten, als auch heutige Kinder werden mit der Aufmachung der Reignited Trilogy absolut glücklich. Zwei kleinere technische Makel hat die Neuauflage allerdings. So haben die Spiele eine starke Bewegungsunschärfe, die beim Spielen zwar nicht stört, Screenshot-Fetischisten aber ärgern wird, und bei schnellen Aktionen fallen immer wieder mal Mikroruckler auf. Letztere haben zwar keine Auswirkungen auf den Spielspaß, aber man merkt eben doch, dass die Framerate nicht immer ganz konstant ist. Dies war schon beim ursprünglichen Release der Remake-Trilogie im letzten jahr auf der PS4 der Fall und auch jetzt auf dem PC ist das nicht ganz so geschmeidig wie es eigentlich sein könnte. Allerdings bleibt der Titel immer super spielbar und nach ein wenig spielzeit nimmt man diesen kleinen Makel gar nicht mehr wirklich wahr.

Kunterbunte Abwechslung

Für alle, die den süßen Drachenfratz damals verpasst haben, hier eine kleine Zusammenfassung: Spyro lebt in einer herrlich bunten Märchenwelt, die von allerlei friedfertigen Drachen bevölkert wird. Im ersten Teil verwandelt der gemeine Gnasty Gnorc jedoch sämtliche Schuppenviecher außer dem Titelhelden in Steinsäulen. Spyro und seine Libelle namens Sparx reisen also durch die Welt, um sämtliche Artgenossen zu befreien und Gnorc das Handwerk zu legen. Im zweiten Teil hingegen will unser Mini-Drache eigentlich nur Urlaub machen, gelangt durch ein Dimensionsportal jedoch in eine andere Welt, wo die friedlichen Bewohner wie Gepard Jäger oder Faun Elora von dem fiesen Ripto und dessen Kumpanen unterdrückt werden. Auch da kann Spyro natürlich nicht einfach zusehen und bietet seine Hilfe an. In Year of the Dragon geht es dann ans andere Ende der Drachenwelt, da eine böse Zauberin sämtliche Dracheneier geklaut und in ihr Reich gebracht hat. Als wären die vorangegangenen Teile nicht schon knuffig genug, müsst ihr nun also knuddelige Baby-Drachen retten. In allen Teilen gibt es mehrere Oberwelten, in denen ihr Portale findet, die euch in die unterschiedlichen Levels bringen. Gelangt



In den Fluglevels versucht ihr, während eines Zeitlimits bestimmte Objekte zu zerstören, oder ihr liefert euch Checkpoint-Rennen.

Spyro darf später auch unter Wasser Fieslinge bekämpfen. Zum Glück kann er unendlich lang die Luft anhalten.


Der Schwierigkeitsgrad ist in jedem Spiel ziemlich niedrig. Selbst die Bosse sind recht einfach zu besiegen. Dafür sehen sie aber unfassbar knuddelig aus!

MEINE MEINUNG

Christian Dörre



„Eine wunderschöne Neuauflage von drei wunderbaren Spielen!"

Genau wie die N. Sane Trilogy im letzten Jahr ist jetzt auch die Reignited Trilogy eine wahre Freude. Klar, spielerisch sind Spyros Abenteuer ein bisschen in die Jahre gekommen, aber Spaß machen sie noch immer. Vor allem der Humor, das zuckersüße Design und die abwechslungsreich gestalteten Levels mitsamt der thematisch passenden, bekloppten Gegner überzeugen auch noch heute. Wer die Originale gespielt hat, wird sich sofort heimisch fühlen und auch jüngere Zocker werden heute mit der Trilogie ihren Spaß haben. Ja, das Gameplay ist mittlerweile etwas repetitiv, doch das gleicht der Charme der Spiele wieder aus. Lediglich die immer noch hakelige Rammattacke hat mich genauso geärgert wie damals und die kleineren Ruckler werden hoffentlich noch per Patch beseitigt. Ansonsten bin ich als Fan superglücklich mit diesem Remake.

ihr zum Levelausgang, erhaltet ihr meist das zum Spielfortschritt benötigte Item, doch obwohl die einzelnen Areale nicht sonderlich groß sind, gibt es überall weitere Items und Secrets zu entdecken. Im Gegensatz zu den alten Crash Bandicoot-Teilen ist Spyro nicht so linear. Die Gebiete sind recht offen angelegt und setzen darauf, dass ihr geschickt Spyros Gleitfähigkeit einsetzt, um bestimmte Bereiche zu entdecken. In Spyro the Dragon ist die Geschichte nicht der Rede wert, doch in den beiden Nachfolgern erwarten euch immer wieder schön aufgemachte und oftmals richtig witzige Zwischensequenzen, welche die kindgerechte Story vorantreiben. In Ripto's Rage werden außerdem optionale Zusatzquests eingeführt sowie Portale, die ihr aktivieren dürft, um Spyro kurzzeitig bestimmte Spezialfähigkeiten zu verleihen. In Year of the Dragon dürft ihr sogar ab und zu andere Charaktere übernehmen. So springt ihr beispielsweise mit Känguruh Sheila durch die Gegend oder schießt mit den zielsuchenden Raketen von Pinguin Byrd um euch. Typisch für ein Spiel, das zum Zeitpunkt des Trendsport-Hypes erschien, darf Spyro sogar seine Künste als Skateboarder unter Beweis stellen. Für Abwechslung ist also gesorgt.

Wunderbares Hüpfvergnügen

Ansonsten ist Spyro ein schönes, kindgerechtes Jump & Run, bei dem ihr die verschiedenen, toll gestalteten Levels erkundet und Gegner mit dem Feueratem verkokelt oder sie mit euren Hörnern wegrammt. Die Rammattacken sind jedoch teilweise etwas fummelig zu steuern, gerade wenn ihr mehrere Objekte hintereinander treffen sollt. Zudem gibt es immer wieder optionale Fluglevels, in denen ihr durch Checkpoints fliegen und bestimmte Items sammeln sollt. Unter Zeitdruck, versteht sich. Die Flugeinlagen sind schon mal etwas knifflig, aber ansonsten ist der Schwierigkeitsgrad eher niedrig angesetzt. Selbst die Bosse lassen sich ziemlich einfach besiegen. In diesem Fall ist das aber vollkommen okay, da Spyro so eine charmante, lustige Spielwelt hat, dass immer genug Anreiz geboten wird, um weiterzuzocken. Mal verschlägt es euch in ein Zauberreich, wo bekloppte Magier Plattformen verschieben, mal landet ihr in einem Sumpf und bekämpft Oger, mal seid ihr in einer Wüsten-, Eis-, Unterwasser- oder Western-Welt unterwegs. Die witzig gestalteten Gegner sind passend auf das jeweilige Szenario abgestimmt und bringen einen oftmals zum Lachen. Unser Highlight waren hier die vor Angst schlotternden Soldaten, die sich beim Anblick von Spyro in ihren Zelten verstecken und dann blöd gucken, wenn man diese abgebrannt hat. Spielerisch können die Spyro-Teile natürlich nicht mehr so ganz mit aktuellen Topspielen des Genres mithalten, da sich die wenigen Gameplay-Elemente doch schon sehr oft wiederholen. Allerdings ist die Reignited Trilogy absolut charmant, lustig und sieht wunderbar bunt aus. Jetzt wünschen wir uns aber ein ganz neues Spyro mit alten Stärken und neuen Ideen. ❑

PRO UND CONTRA

- ➕ Herrlich zuckersüße Knuddeloptik
- ➕ Abwechslungsreich gestaltete Levels
- ➕ Schön alberner Humor
- ➕ Tolles Gegnerdesign
- ➕ Umschalten zwischen neuer und Original-Musik jederzeit möglich
- ➕ Spaßiges Erkunden der Spielwelt
- ➕ Allgemein sehr genaue Steuerung
- ➖ Hakelige Rammattacke
- ➖ Nicht ganz konstante Framerate
- ➖ Gameplay teils etwas repetitiv
- ➖ Musik teilweise etwas dudelig

WERTUNG **8**




Die alten Levels erstrahlen in neuem Glanz. Der Aufbau ist genau wie in den Originalen, doch die Optik wurde wunderbar überarbeitet.


Habt ihr in Teil 2 genügend Gegner besiegt, schaltet ihr Tore frei, die Spyro kurzzeitig schneller rennen oder fliegen lassen.

Genre: Third-Person-Shooter
Entwickler: Gunfire Games
Hersteller: Perfect World
Termin: 20. August 2019
Preis: ca. 39,99 Euro
USK: ab 16 Jahren

Remnant: From the Ashes

Im neuesten Spiel von Gunfire Games geht wieder die Welt unter. Warum sich der erneute Ausflug in die Postapokalypse dennoch lohnt, erfahrt ihr bei uns im Test.

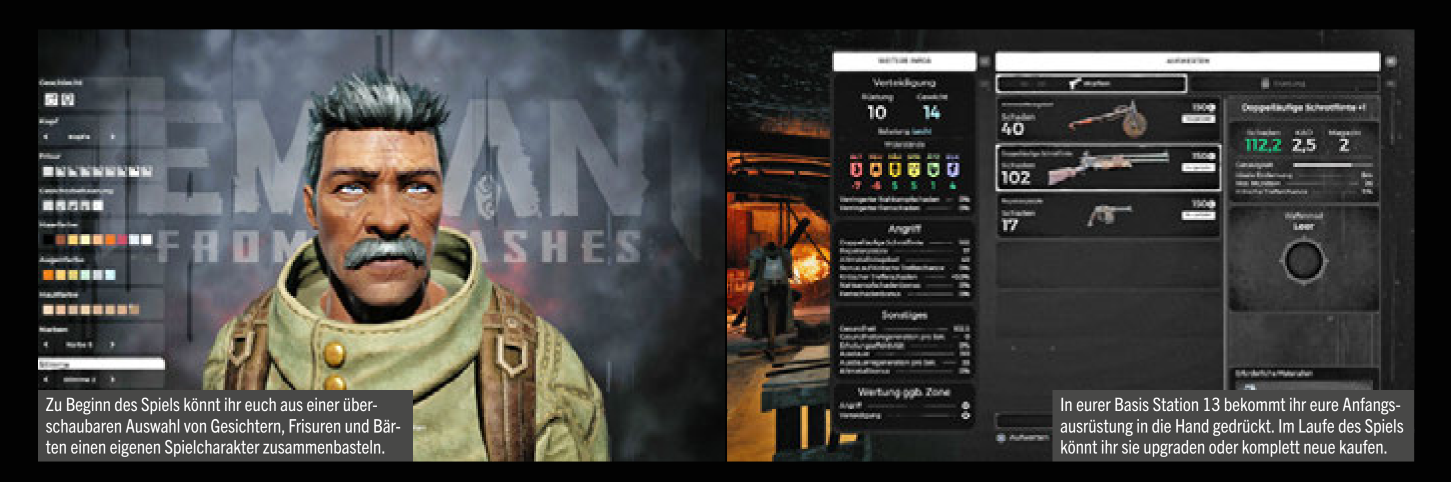
Von: David Benke

Zeit ist schon etwas Komisches. Es kommt mir vor, als wäre es gestern gewesen, dass ich Remnant: From The Ashes als mein persönliches Highlight der Gamescom 2018 bezeichnet habe. Ziemlich genau ein Jahr später liegt auch schon die Testversion auf dem Tisch. Statt gespannter Erwartung macht sich in mir allerdings eher ein mulmiges Gefühl breit. Rund um den Release des Survival-Shooters wurde nämlich beunruhigend oft das Wort „Soulslike" in den Raum geschmissen. Von „Dark Souls mit Knarren" war da zeitweise sogar die Rede. Für mich, der nicht einmal einen Teil der From-Software-Spielereihe erfolgreich zu Ende bringen konnte, kein allzu erfreuliches Vorzeichen. Könnte mich hier etwa eine herbe Enttäuschung erwarten?

Zumindest zu Beginn macht es tatsächlich diesen Eindruck: Nachdem wir uns in einem recht beschränkten Charakter-Editor eine zugegebenermaßen ziemlich hässliche Spielfigur erstellt haben, erwartet uns ein kryptischer Einstieg in die Geschichte: Wir sind auf dem Weg zu einem Turm inmitten des Meeres. Bevor wir ihn erreichen können, wird unsere kleine Nussschale jedoch von den Wellen verschlungen und wir kurz darauf an einem verlassenen Strand angespült. Also machen wir uns nur mit einem Schwert bewaffnet auf, die düstere Spielwelt zu erkunden, Gegnern mit einer ausdauerzehrenden Sprungrolle auszuweichen und – wie sollte es anders sein – nach nicht einmal fünf Minuten direkt ins Gras zu beißen.

Die Saat des Bösen

So scheint es jedenfalls im ersten Moment. Stattdessen wachen wir aber im Krankenbett der sogenannten Station 13 auf, einer Art



Zu Beginn des Spiels könnt ihr euch aus einer überschaubaren Auswahl von Gesichtern, Frisuren und Bärten einen eigenen Spielcharakter zusammenbasteln.

In eurer Basis Station 13 bekommt ihr eure Anfangsausrüstung in die Hand gedrückt. Im Laufe des Spiels könnt ihr sie upgraden oder komplett neue kaufen.

Die Spielwelt zeigt sich zu Anfang etwas trist und grau. Später bereist ihr aber auch exotischere Umgebungen.

letzten Bastion der Menschheit. Die steht nämlich, so wird es uns in der Folge durch Schriftstücke und Gespräche beigebracht, kurz vor dem Untergang, nachdem in den 1960er-Jahren ein verunglücktes Experiment ein Portal in eine Parallelwelt öffnete. Aus dem ergießt sich nun die Saat über die Erde, eine außerirdische Lebensform, die Chaos und Zerstörung über den Planeten gebracht hat.

Wirklich wichtig ist die Handlung allerdings nicht. Eine wesentlich größere Rolle spielt zunächst einmal die Wahl unseres Archetyps. Je nachdem, ob wir uns für den Jäger, den Plünderer oder den Ex-Kultisten entscheiden, werden wir mit anderen Eigenschaften, Items und Waffen in die Spielwelt entlassen.

Die wird dynamisch generiert, sieht also bei jedem Spieler sowie Spieldurchlauf anders aus und wartet mit anderen Gegnern und Ereignissen auf. Auf diese Weise bekommen wir ein ganz individuelles Spielerlebnis geboten, das zum Entdecken einlädt. Zumal ihr dadurch nicht nur zufällige Begegnungen und Ereignisse auslöst, sondern auch stetig eure zu Beginn komplett schwarze Karte aufdeckt. Das ist ein grundsätzlich spannender Ansatz, für den einen oder anderen „verwöhnten“ Spieler (wie mich selbst) aber auch ein wenig mühselig. Es gibt nämlich auch keine Missionsmarker und nur sehr vage Missionsziele. So kam es schon mal vor, dass wir etwas orientierungslos durch die Gegend liefen und versuchten, den Ort zu finden, an dem „Licht das Wasser imitiert und nach der Sonne greift“, ohne genau zu wissen, worum es sich dabei überhaupt handelte.

Triste Welt, tolle Gefechte

Dieser Umstand wird auch nicht dadurch verbessert, dass die Welt ziemlich verwinkelt und unübersichtlich gestaltet ist und euch dadurch sehr viel Backtracking abverlangt. So bekamen wir zudem einige Bereiche der teils etwas unansehnlichen Umgebung gleich mehrmals zu Gesicht. Ja, Remnant: From The Ashes spielt in der Postapokalypse. Aber der graubraune Mix aus bröckelndem Beton und rostigem Stahl macht optisch trotzdem nicht allzu viel her. Glücklicherweise bereisen wir im späteren Spielverlauf aber auch noch andere Biome wie Sümpfe, Urwälder und Wüstenregionen.

Die sind natürlich mit zahlreichen Feinden ausgestattet, steht der Kampf gegen die Saat doch im Mittelpunkt des Spiels. Er läuft grundlegend immer gleich ab: Wir setzen unseren Widersachern mit Primär-, Sekundär- und Nahkampfwaffe zu und hechten bei Gefahr außer Reichweite, was natürlich nur geht, solange unsere Ausdauerleiste gefüllt ist. Durch



Nach dem Tutorial müsst ihr euch für einen von drei Archetypen entscheiden: Jäger, Plünderer oder Ex-Kultist.


Bei Feindkontakt solltet ihr genau zielen. Munition ist rar und gut platzierte Schüsse verursachen mehr Schaden.

die zahlreichen unterschiedlichen Gegnertypen, die euch teils überraschend taktisch attackieren oder mit negativen Statuseffekten wie Gift oder Feuer belegen, bleiben die Gefechte aber stets knackig. Zumal das Trefferfeedback wirklich gelungen ist und sich die Scharmützel sowohl mit Maus und Tastatur als auch mit Controller trotz merklicher Zielunterstützung gut steuern lassen.

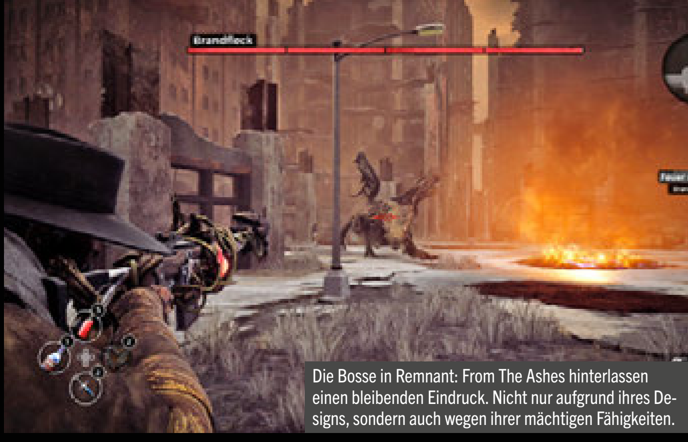
Die Highlights von Remnant: From The Ashes sind aber natürlich die groß inszenierten Bosskämpfe. Sie finden in separaten Gebieten statt, die wir durch eine Art Schleier betreten, und setzen uns meist beeindruckende Gestalten wie etwa Drachen, Riesen oder Ents vor die Nase. Sie stecken ordentlich ein und teilen ordentlich aus. Zudem beschwören einige zusätzliche Minions, sodass wir stets ein Auge auf unser großes Ziel und eines auf die Umgebung haben müssen.

Fordernd, aber stets fair

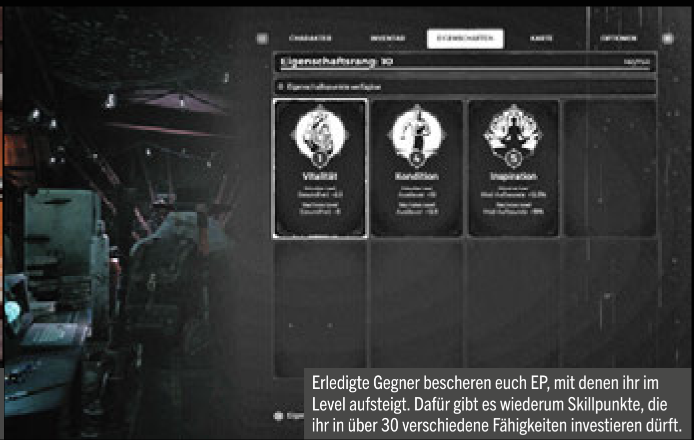
Erlauben wir uns nur einen Fehler zu viel, beißen wir ins Gras und müssen am letzten Checkpoint von vorne anfangen. Dabei bekommen wir zwar unsere Munition und unsere Heil-Items in Form der sogenannten Drachenherzen zurück, dafür respawnen aber auch alle Gegner und eingesetzte Verbrauchsgegenstände sind ebenfalls verloren. Remnant: From The Ashes macht es uns also nicht zu einfach, sodass wir an einigen Brocken schon mal eine gute Stunde saßen.


Erkunden lohnt sich: Schaut euch in der Umgebung um, könnt ihr Waffen und andere nützliche Objekte entdecken.

Lernen wir jedoch die Angriffsmuster des Gegners auswendig, finden seine Schwachstellen und gehen dann noch sinnvoll mit unseren Ressourcen um, wird das Monster irgendwann erlegt und wir dürfen uns über jede Menge Erfahrungspunkte und Crafting-Materialien freuen. Mit Ersteren steigen wir im Level auf und schalten so Fähigkeitenpunkte frei, die wir dann in über 30 verschiedene Skills stecken dürfen. Mehr Lebensenergie, erhöhte Chance auf



Die Bosse in Remnant: From The Ashes hinterlassen einen bleibenden Eindruck. Nicht nur aufgrund ihres Designs, sondern auch wegen ihrer mächtigen Fähigkeiten.



Erledigte Gegner bescheren euch EP, mit denen ihr im Level aufsteigt. Dafür gibt es wiederum Skillpunkte, die ihr in über 30 verschiedene Fähigkeiten investieren dürft.



In der Welt findet ihr immer wieder rot glühende Kristalle, die euch als Checkpoint und Schnellreisepunkt dienen.

einen kritischen Treffer, zusätzliche EP für erlegte Gegner – hier gibt es gefühlt fast schon zu viele Möglichkeiten. Zumal wir unseren Charakter auch noch durch neue Ausrüstung aufwerten können: Mit gefundenen Materialien verbessern wir Waffen und Panzerung, verbauen Mods oder basteln direkt gänzlich neue Gegenstände.

So hält euch Remnant: From The Ashes einige Zeit beschäftigt. Alleine für den Abschluss der Story benötigt man ungefähr 15 Stunden. Doch selbst danach gibt es noch viele weitere Gebiete zu entdecken und Gegner zu erlegen. Darüber hinaus habt ihr jederzeit die Möglichkeit, ein New Game Plus anzufangen. In dem könnt ihr dann vom standardmäßig eingestellten und durchaus fordernden Normal-Schwierigkeitsgrad auch noch auf Schwer oder Albtraum upgraden und euch in eine komplett neu berechnete Welt stürzen. Immerhin noch mit euren bereits erhaltenen Items und Fähigkeiten.

Aller guten Dinge sind drei

Wem das noch nicht reicht, für den gibt es dann auch noch den Koop-Modus für bis zu drei Spieler. Mit Hilfe einer simplen Drop-in-Drop-out-Funktion könnt ihr jederzeit einer offenen Sitzung oder einem Spiel eines Freundes beitreten. Kommt ihr bei einem Boss nicht weiter? Dann besorgt euch doch so einfach Unterstützung! Allerdings solltet ihr dabei im Hinterkopf behalten, dass ihr euren Loot teilen müsst und nur der Story-Fortschritt des Hosts gespeichert wird. Das ist ein wenig schade.

Selbiges lässt sich auch über die diversen technischen Defizite von Remnant: From The Ashes sagen. Gerade der PS4-Ableger leidet unter nachladenden Texturen, Pop-ins und genereller Detailarmut. Zudem müsst ihr auf der Konsole mit heftigen Rucklern und Framerate-Einbrüchen rechnen, sobald auf dem Bildschirm zu viel auf einmal passiert. Dazu gesellen sich noch weitere kleine Makel in Sachen Präsentation: So tauchen auch in der deutschen Version vereinzelt englische Beschreibungstexte auf. Die Charaktere sprechen kaum lippensynchron und unser Protagonist macht in Dialogen überhaupt keinen Mucks – und das, obwohl wir zu Spielbeginn sogar eine Stimme für ihn auswählen können. Die erhebt er lediglich, um in Gefechten hin und wieder mal einen One-Liner fallen zu lassen oder die Gegner als Bastarde zu beschimpfen. Eine seltsame Designentscheidung.

Nichtsdestotrotz bietet Remnant: From The Ashes ein insgesamt rundes Spielerlebnis, das die Spieler mit gelungenen Mechaniken, klugen Genre-Anleihen und einem herausfordernden Gegner-Design überzeugen kann. Ein Dark Souls, Bloodborne oder Sekiro: Shadows Die Twice ist der Titel aber definitiv nicht. Wer dergleichen erwartet, könnte enttäuscht werden. Wer allerdings einfach einen fordernden Survival-Shooter mit RPG-Elementen und Koop-Ansatz sucht, kann hier gerne zugreifen. Verfügbar ist der Titel bereits seit dem 20. August 2019 für PC, Playstation 4 und Xbox One. ❑

MEINE MEINUNG

David Benke



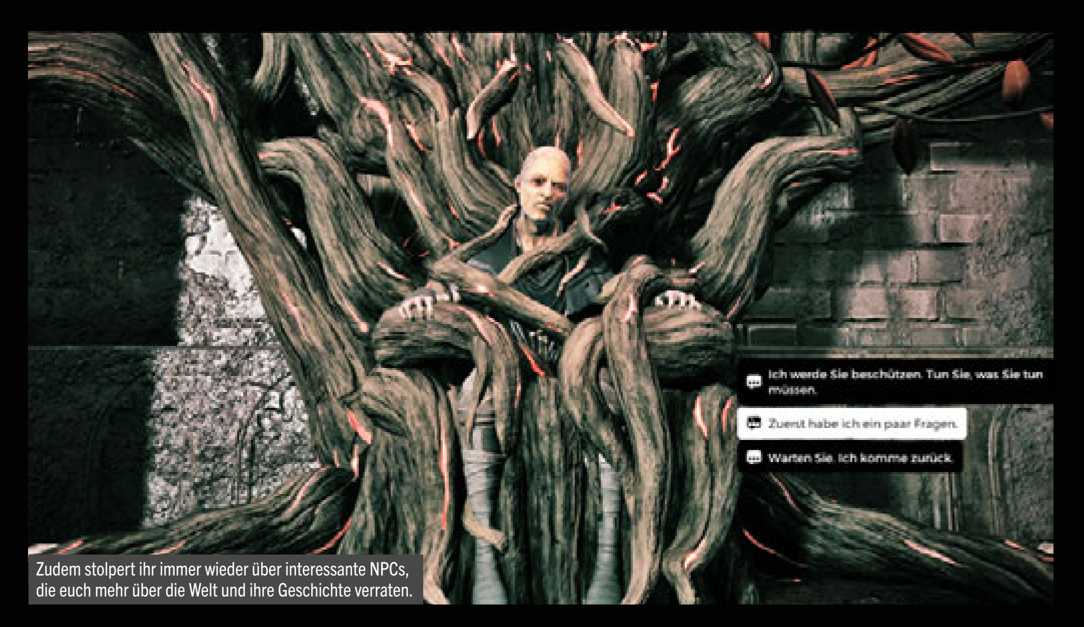
„Wie Dark Souls – nur eben anders."

Ja, einige Parallelen zwischen Remnant: From The Ashes und Dark Souls sind wohl nicht von der Hand zu weisen, seien es nun einige Spielmechaniken oder der insgesamt durchaus anspruchsvolle Schwierigkeitsgrad. Dennoch kann der Survival-Shooter aber auch mit vielen eigenen Stärken punkten und hat so auch mir, der eher weniger mit der viel zitierten From-Software-Vorlage anfangen kann, durchaus gefallen. Gut, die Präsentation ist vielleicht nicht auf dem allerhöchsten Niveau und das Storytelling lässt zeitweise etwas zu wünschen übrig. Ich hatte aber dennoch meinen Spaß und kann den Titel nur weiterempfehlen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Interessantes Postapokalypse-Setting mit Fantasy-Elementen
- ➕ Gutes Shooter-Gameplay
- ➕ Abwechslungsreiches Level- und Gegner-Design
- ➕ Umfangreiches Crafting- und Upgrading-System
- ➕ Knackiger Schwierigkeitsgrad, ohne unfair zu werden
- ➕ Hoher Wiederspielwert dank dynamisch erstellter Spielwelt
- ➕ Unkomplizierter 3-Spieler-Koop
- ➖ Story lässt etwas Tiefe vermissen
- ➖ Schlauchige, unübersichtliche Levels
- ➖ Teils hässliche Grau-in-Grau-Grafik
- ➖ Fehler bei Synchronisation und Lokalisation
- ➖ Ruckler, Framedrops und nachladende Texturen





Zudem stolpert ihr immer wieder über interessante NPCs, die euch mehr über die Welt und ihre Geschichte verraten.

Ancestors: The Humankind Odyssey

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Panache Digital Games
Hersteller: Private Division
Termin: 27. August 2019
Preis: ca. 40 Euro
USK: nicht geprüft

Von: Felix Schütz

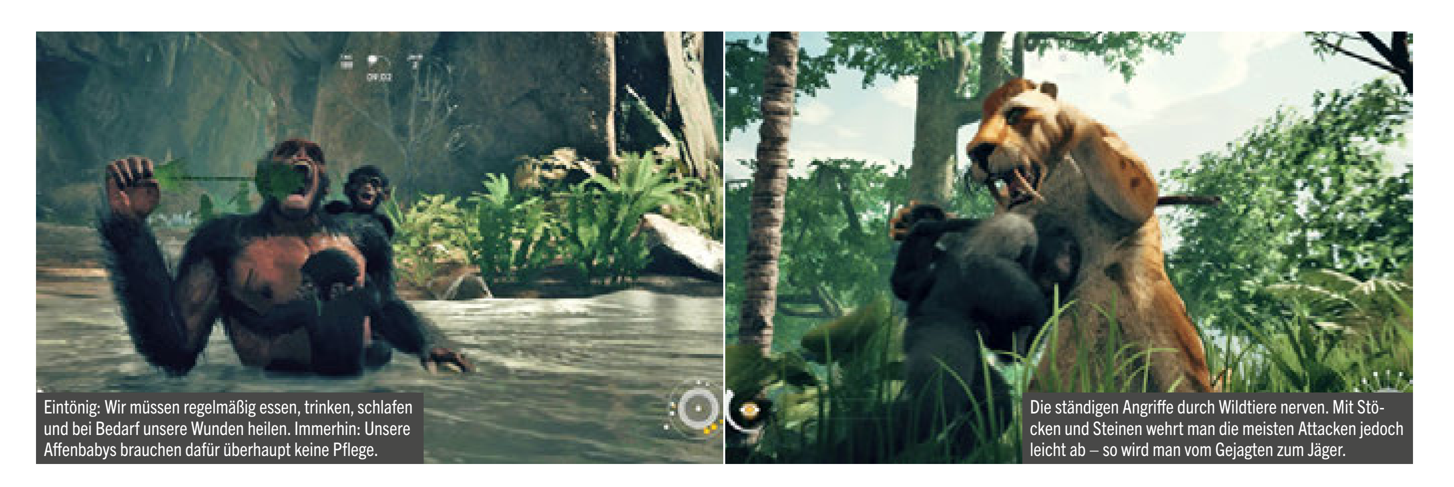
Acht Millionen Jahre Menschheitsgeschichte in einem Survival-Abenteuer! Ancestors steckt voller fantastischer Ideen, entpuppt sich aber als mühsam und erschreckend eintönig.

Während sich manche noch immer nicht mit dem Gedanken anfreunden wollen, gilt es in der Naturwissenschaft schon lange als unstrittige Tatsache: Unsere Vorfahren waren Primaten. Doch was brachte sie dazu, von den Bäumen hinabzusteigen, Werkzeuge zu verwenden und aufrecht zu gehen anstatt auf allen vieren? Es sind faszinierende Evolutionsprozesse, die sich über Millionen von Jahren abgespielt haben und die Panache Games nun in ein ambitioniertes Videospiel gegossen hat. Ancestors bildet den Weg vom Primaten zum Urzeitmenschen als riesiges Survival-Abenteuer ab und katapultiert uns dabei zehn Millionen Jahre in die Vergangenheit auf den afrikanischen Kontinent. Die Idee ist genial, umgesetzt wurde sie unter der Leitung von Patrice Désilets, der schon als Game Director von Assassin's Creed und Prince of Persia: The Sands of Time bewiesen hat, dass er sein Handwerk versteht.

Doch große Namen allein vollbringen noch keine Wunder: Ancestors entpuppt sich als originelles, oft faszinierendes, aber auch erschreckend eintöniges Abenteuer, das sein erstaunlich simples Gameplay hinter fragwürdigen Designentscheidungen verbirgt.

Einstiegshürden

Ancestors erzählt keine Story und kennt auch kein striktes Ziel. Es geht schlichtweg darum, seinen Primatenstamm über Millionen von Jahren hinweg zu begleiten und dabei möglichst schneller in der Geschichte voranzuschreiten, als es unsere realen Vorfahren taten. Das alles kann einem zu Beginn aber noch völlig schnuppe sein, denn da hat man ganz andere Sorgen: Wir starten das Third-Person-Abenteuer mit einem kleinen Stamm, es gibt ein paar Kinder, Erwachsene und Greise. Einen der Primaten steuern wir, den Rest der Gruppe kontrolliert derweil die KI, außerdem dürfen wir jederzeit zwischen den Figuren hin und her wechseln. Und nun beginnen wir … ja, womit überhaupt? Ancestors verrät so gut wie nichts darüber, was wir können und was nicht, das sollen wir bitte schön selbst herausfinden. Deshalb verbringen wir die erste Stunde vor allem damit, die Dschungelumgebung zu untersuchen. Dazu gibt es eine Analyse-Funktion, die wich-



Eintönig: Wir müssen regelmäßig essen, trinken, schlafen und bei Bedarf unsere Wunden heilen. Immerhin: Unsere Affenbabys brauchen dafür überhaupt keine Pflege.

Die ständigen Angriffe durch Wildtiere nerven. Mit Stöcken und Steinen wehrt man die meisten Attacken jedoch leicht ab – so wird man vom Gejagten zum Jäger.

Fast alle Objekte haben einen Nutzen. Kokosnüsse lassen sich beispielsweise schälen oder mit einem Stein aufschlagen.

tige Objekte hervorhebt und mit Symbolen markiert. Auch Gerüche und Geräusche lassen sich so herausfiltern. Eine schöne Idee, die sich aber schnell abnutzt: Die Flut an Symbolen abzuklappern macht keinen Spaß und kostet vor allem anfangs viel zu viel Zeit. Immerhin: Später, wenn sich der Stamm weiterentwickelt hat, lässt sich der Prozess beschleunigen.

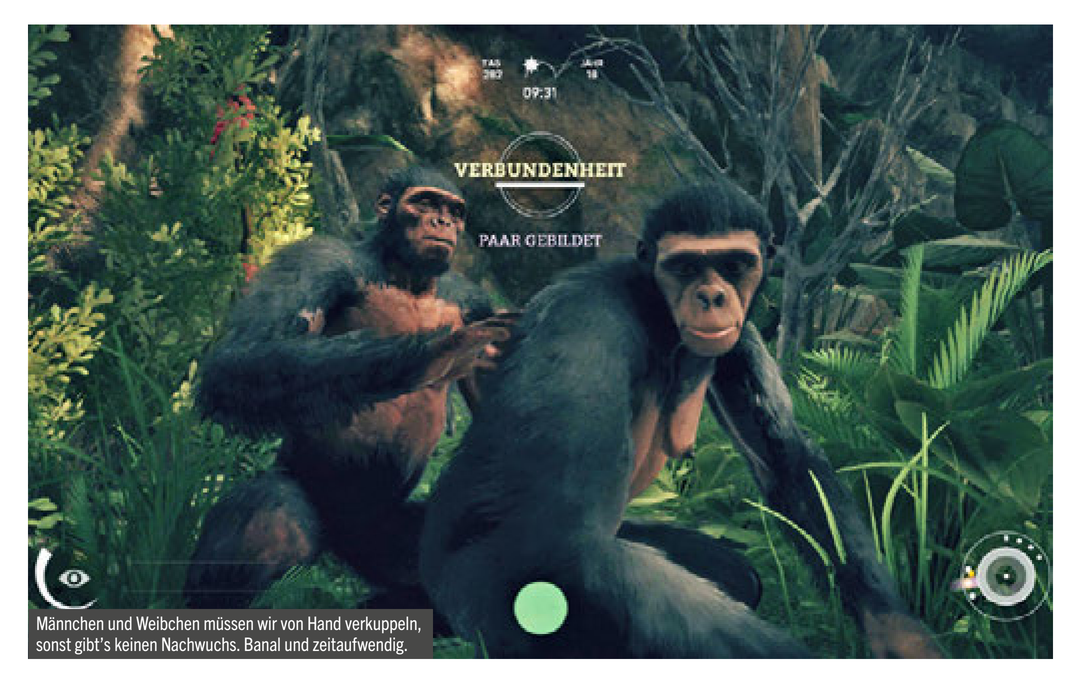
Eintöniges Handwerk

Hat man die Umgebung studiert, geht es ans Experimentieren: Wasser, das lernen wir schnell, lässt sich trinken, so stillt man seinen Durst – eines von drei Grundbedürfnissen ist damit gedeckt, die anderen sind Hunger und Schlaf. Komplizierter wird es bei so wunderlichen Dingen wie Steinen oder Hölzern: Diese lassen sich aufheben, von einer Hand in die andere wuppen oder miteinander kombinieren. Äste funktioniert man beispielsweise in einem simplen Minispiel zu Stöcken um, ein akustisches Signal hilft uns dabei, die Taste im richtigen Moment zu drücken oder loszulassen. Bearbeiten wir den Stock danach mit einem Stein, entsteht ein Speer, unsere wichtigste Waffe. Noch schneller ginge das übrigens mit einem Keil, den man aber nur erhält, wenn man zwei Obsidiane aufeinander schlägt. Und so geht es immer weiter: Mit spitzen Stöcken lassen sich Fische angeln, Tiere jagen oder in Löchern nach Nahrung bohren. Blätter von Schachtelhalmen können wir abzupfen, um damit blutende Wunden zu verarzten. Andere Gewächse heilen dagegen Vergiftungen oder sogar Knochenbrüche in Windeseile – da nimmt es das Spiel mit der Glaubwürdigkeit eben nicht so genau.

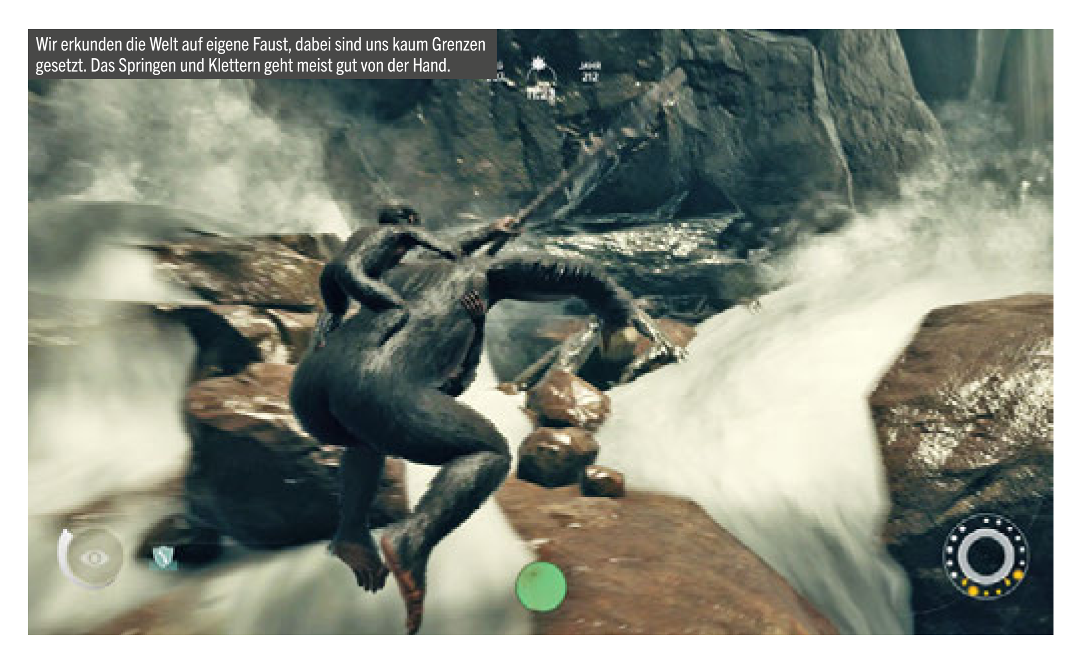
Dieses ständige Experimentieren und Entdecken macht Laune und weckt hohe Erwartungen – bis man schließlich ernüchtert feststellen muss, dass es weit weniger zu tun gibt, als einen das Spiel anfangs glauben lässt. Das Bauen beschränkt sich beispielsweise darauf, ein paar Blätter zu Schlafplätzen aufzuschichten oder Äste übereinander zu stapeln – das wird sofort langweilig. Auch an Materialien haben die Entwickler gespart, die geringe Auswahl an Werkzeugen hat man schnell durchprobiert. Außerdem kostet die überfrachtete Steuerung gelegentlich Nerven: Viele Tasten sind mehrfach belegt und jede noch so kleine Aktion muss von Hand ausgeführt werden, vor allem das Crafting verkommt dadurch zur monotonen Fleißaufgabe, die viel Zeit verschlingt.

Kein freies Speichern

Während wir noch die Grundlagen austüfteln, leben unsere Affen bereits gefährlich: Verlässt man den Schutz des Lagers, landet man schnell auf der Speisekarte von Riesenschlangen, Urzeitlöwen, Hyänen, Krokodilen und so weiter. Die Viecher greifen oft unvermittelt an. Wer hier nicht weiß,



Männchen und Weibchen müssen wir von Hand verkuppeln, sonst gibt's keinen Nachwuchs. Banal und zeitaufwendig.


Wir erkunden die Welt auf eigene Faust, dabei sind uns kaum Grenzen gesetzt. Das Springen und Klettern geht meist gut von der Hand.

wie man ausweicht oder das Tier in die Flucht schlägt, kassiert unbarmherzig Treffer, die zu schweren Verletzungen führen. Vorsicht: Wer die Wunden nicht schleunigst behandelt, verliert den Primaten unwiederbringlich! Sind alle Stammesmitglieder hinüber, sieht man den Game-over-Bildschirm und muss komplett von vorne anfangen. Ancestors speichert nämlich nur automatisch, manuelle Spielstände dürfen wir nicht anlegen. Selbst Checkpoints oder erreichte Zeitalter lassen sich nicht gezielt laden. Das wirkt angesichts der hohen Einstiegshürde unfair. Denn bis man weiß, wie man einen Stamm am Leben erhält und weiterentwickelt, sind mehrere Neustarts vorprogrammiert.

Mutig im Angesicht der Feinde

Kleiner Tipp: Um den Frust in Grenzen zu halten, sollte man sich zu Beginn vor allem auf den Bäumen bewegen. Das kostet zwar Zeit, spart dafür aber Nerven. Als geschickter Affe können wir nämlich an fast jeder Oberfläche raufklettern und uns von Ast zu Ast schwingen. Das sieht cool aus und funktioniert mit etwas Übung gut, auch wenn die Kamera gelegentlich mal im Weg ist – ganz so intuitiv wie in einem Assassin's Creed ist man also nie unterwegs.

Es dauert eine Weile, bis wir endlich kapieren, wie simpel man die bissigen Wildräuber verscheuchen oder sogar töten kann: einfach eine Taste in einem Reaktionstest gedrückt halten, fertig! Ab diesem Punkt entzaubert sich die feindliche Tierwelt praktisch von selbst, da man fast jeden Angriff locker abwehrt. Dadurch trauen wir uns immer häufiger, auch mal von den Bäumen hinabzusteigen und uns freier in der prächtigen Urzeitwelt umzuschauen. Ganz wichtig dabei: Bloß nicht die Kinder vergessen!

Kinder sind die Zukunft!

Babys sind der Schlüssel zum Erfolg, denn nur wenn wir uns in ihrer Nähe aufhalten, verdienen wir kostbare Erfahrungspunkte. Und weil sie so wichtig sind, dürfen sich bis zu zwei Zwergäffchen in unserem Fell festkrallen. Pflege oder Nahrung brauchen die Kleinen zwar nicht, doch dafür fällt ihre Zeugung umso umständlicher aus. Wir müssen uns als Männchen oder Weibchen zunächst dem anderen Geschlecht nähern, ihm die Läuse aus dem Fell pulen und so ein Pärchen bilden. Anschließend gibt's noch ein kleines Schäferstündchen, die Kamera guckt derweil keusch in den Himmel, bis das Weibchen schwanger ist. Nun braucht's nur noch einen Tastendruck, eine (abbrechbare) Zwischensequenz – und schon hockt das neue Baby im Nest. So verfahren wir mit allen zeugungsfähigen Mitgliedern unseres Stammes, immer und immer wieder – eintönig und zeitaufwendig! Und sind mal nicht genügend paarungswillige Affen zur Hand, müssen wir uns in freier Wildbahn nach ihnen umsehen: Entdecken wir einen Primaten in Not, bringen wir ihm Heilpflanzen oder Nahrung, zum Dank schließt er sich dann unserem Volk an.

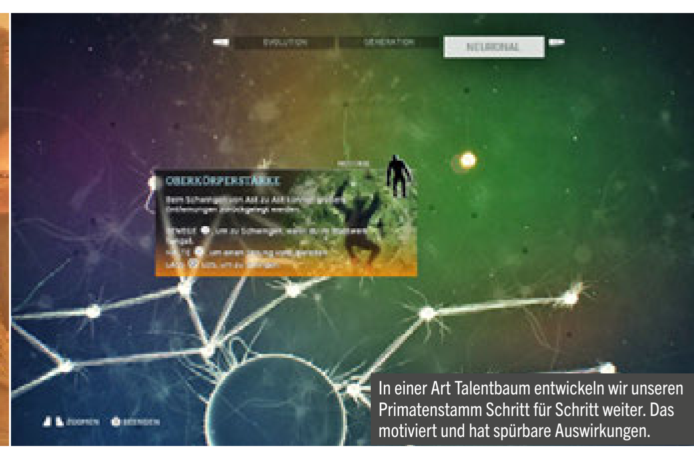
Und warum der ganze Paarungsstress? Weil wir die kostbaren Erfahrungspunkte, die man nur durch die Babys erhält, zwingend für die Entwicklung unseres Stammes brauchen! Erfahrung kommt in Form von Neuronenenergie zum Einsatz, die wir in einer Art Talentbaum verprassen. Hier schalten wir mit der Zeit Aberdutzende verzweigte Upgrades frei: schnelleres Klettern, aufrechter Gang, verbesserte Verdauung, geschärfte Sinne, effektiveres Kämpfen, rudimentäre Kommunikation und vieles mehr. Einige Upgrades erscheinen für sich genommen erst mal mickrig, doch in der Summe wirken sie sich deutlich auf das Spielgefühl aus – und das motiviert!

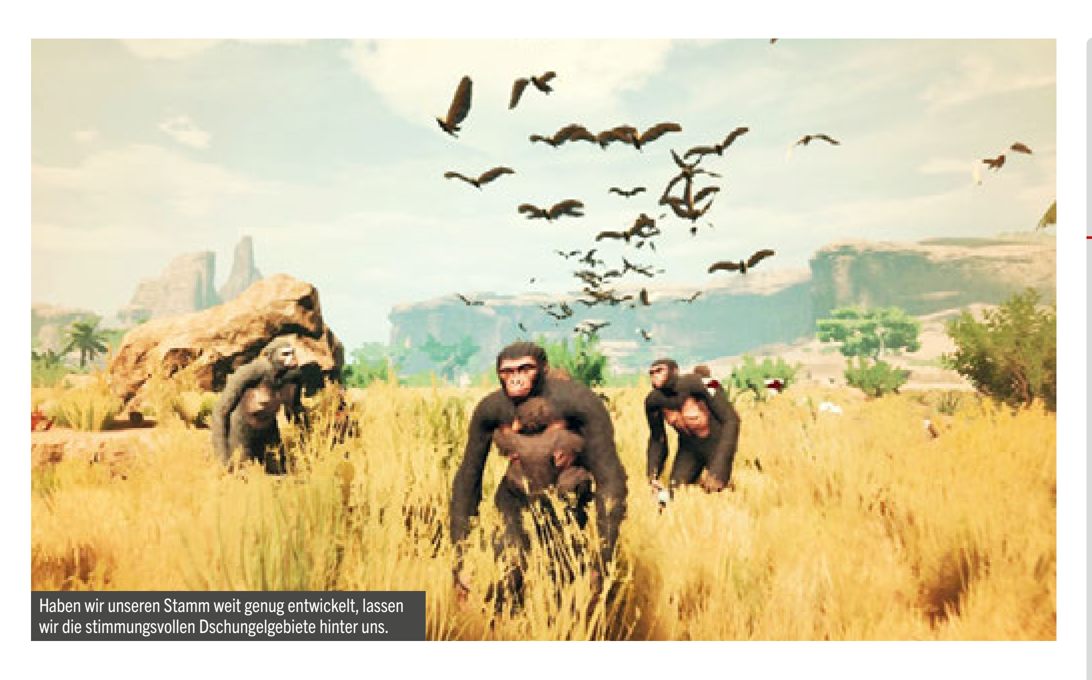
Nach einer Weile empfiehlt es sich außerdem, eine Generation zu überspringen, dabei sterben die Alten und die Kleinen rücken nach. Dadurch werden in den Nachkommen zufällige Mutationen freigeschaltet, die den Forschungsbaum erweitern und unseren Stamm im Laufe der Zeit noch geschickter und anpassungsfähiger machen. Das sorgt zwar für ein befriedigendes Fortschrittsgefühl, hat allerdings auch den unschönen Nebeneffekt, dass uns kein einziger unserer Primaten jemals richtig ans Herz wächst – schließlich wechselt man sie ohnehin ständig durch.

Gemeinsam sind wir stark

Auch wenn wir kein Wort von dem Gebrüll verstehen, das unsere Äffchen von sich geben, spielt Kommunikation eine wichtige Rolle. Mit etwas Übung und Geduld können wir unserem Stamm nämlich rudimentäre Kommandos beibringen, sodass sich die Affen beispielsweise selbst bewaffnen oder bei Angriffen automatisch verteidigen. Sind wir erst mal so gewappnet, können wir unsere Familie hinaus in die Wildnis führen, um neue Siedlungsplätze auszumachen, wo wir uns niederlassen, um zu rasten und die stockfinsteren Nächte zu überdauern, in denen man kaum die Hand vor Augen sieht. Beim Familienausflug ist


Sobald wir ein Tier getötet haben, können wir den Kadaver grob zerteilen und Knochen entnehmen. Letztere entpuppen sich gegen viele Gegner als überlegene Waffe.


In einer Art Talentbaum entwickeln wir unseren Primatenstamm Schritt für Schritt weiter. Das motiviert und hat spürbare Auswirkungen.



Haben wir unseren Stamm weit genug entwickelt, lassen wir die stimmungsvollen Dschungelgebiete hinter uns.

allerdings etwas Vorsicht angesagt: Die Wegfindungs-KI kommt nämlich nicht gut damit zurecht, wenn man allzu komplizierte Routen wählt, schlimmstenfalls laufen die Affen dann weite Umwege und marschieren schnurstracks ins nächstbeste Schlangennest. Also habt immer ein Auge auf eure Leute und reist am besten gleich bei Sonnenaufgang los, damit ihr eure nächste Raststätte noch vor Einbruch der Dunkelheit erreicht! Nett: Eine Minimap oder Übersichtskarte gibt es nicht, ihr müsst euch anhand von Sehenswürdigkeiten (werden per Icon markiert) und der Levelgeometrie orientieren. Das wirkt anfangs fast unmöglich, klappt aber nach ein paar Stunden besser, als man denkt – wie so vieles in Ancestors.

Während wir tiefer in die offene Spielwelt vorstoßen, müssen wir auch gelegentlich Minispiele meistern, in denen unser Affe seine Angst vor dem Unbekannten überwinden soll. Das wirkt anfangs einschüchternd, obwohl der Prozess im Grunde furchtbar banal ist. Vermeiden lässt sich das Ganze auch nicht, denn um das Erkunden kommen wir schlichtweg nicht herum: Nur wer neue Orte entdeckt, neuen Tieren begegnet und neue Pflanzen anknabbert, kann mit der Zeit noch Erfahrungen sammeln, die uns bei der Stammesentwicklung weiterbringen.

Stimmungsvolles Afrika

Bei unseren Streifzügen bekommen wir auch stetig neue Facetten der prachtvollen Open World zu sehen: Das urzeitliche Afrika besteht nicht nur aus dichten Dschungeln und Wäldern, ihr seid auch in stimmungsvollen Sümpfen, Höhlen, Oasen, Wüsten und Savannen unterwegs. Natur pur! Alle Biome gehen fließend ineinander über und sorgen zusammen mit den hübschen Tag-und-Nacht-Wechseln für eine tolle Atmosphäre, die von einer starken Klangkulisse und unaufdringlicher Musik untermalt wird. Da verzeihen wir auch gern die angestaubte Technik, die sich vor allem bei den durchschnittlichen Texturen und Animationen bemerkbar macht, die hier und da etwas hölzern ausfallen.

Im Evolutionsmenü schreiten wir in der Menschheitsgeschichte voran. Geschaffte Leistungen werden uns als Bonusjahre angerechnet.

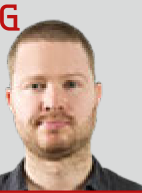
Sprünge durch die Geschichte

Egal ob wir zum fünften Mal Kräuter mit einem Stein zermalen, ein Nilpferd einschüchtern oder eine Wunde versorgen: Die allermeisten Aktionen und Erfolge werden im Spiel fein säuberlich dokumentiert. Denn sie alle wirken sich auf unseren Gesamtfortschritt aus, den man sich in einem Evolutionsmenü samt Zeitstrahl ansehen kann. Hier dürfen wir auch einen größeren Zeitsprung auslösen, dann erhalten wir für alle Errungenschaften kostbare Jahre gutgeschrieben, die uns in der Weltgeschichte voranschreiten lassen. Nach ein paar Millionen Jahren verwandelt sich unsere Primatenspezies dann sogar in neue Formen des Frühmenschen, was nicht nur ihr Äußeres leicht verändert, sondern auch neue Entwicklungen im Forschungsbaum ermöglicht. Nach so einem riesigen Zeitsprung kehren wir zu unserem alten Stamm zurück – diesmal allerdings an einem völlig anderen Ort in der Spielwelt, den wir zufällig aufgedeckt haben. Dreimal verfrachtete uns Ancestors sogar in unser Startgebiet zurück, was für ein Spiel, in dem es um langwieriges Erkunden und Entdecken geht, schlicht einem Witz gleichkommt. Es ist nur eine von vielen Macken, die dafür sorgen, dass der mühsam erkämpfte Spielfluss immer wieder zum Erliegen kommt.

Zumal es einem der Alltag wirklich nicht leicht macht: Egal ob man eine Generation oder gleich ein paar Jahrtausende überspringt, es warten danach stets die gleichen ermüdenden Aufgaben. Schlafen, essen, bumsen, basteln – so verbringt man viele, viele Stunden in Ancestors. Wie lange man braucht, bis man auf diese Weise irgendwann am Ende angelangt ist, wissen wir auch nicht – wir haben den Test nach rund 30 Stunden (inklusive dreier Neustarts) und 60 Prozent der erreichbaren Erfolge beendet, da das Spiel zu diesem Zeitpunkt nur noch auf der Stelle trat. Es fehlt an Abwechslung, Zielen und spielerischer Vielfalt – denn wäre das Leben unserer Vorfahren tatsächlich so eintönig gewesen, wären sie vermutlich einfach auf den Bäumen geblieben. ❑

MEINE MEINUNG

Felix Schütz



„Ambitioniertes, aber auch furchtbar eintöniges Urzeit-Abenteuer“

Ancestors ist ein Erlebnis, wenn auch leider kein übermäßig gutes. Die Idee hinter dem Spiel kann man nicht genug loben! Und ich finde es toll, wie konsequent die Entwickler ihr Konzept durchziehen. Einige Designentscheidungen sind allerdings ziemlich fragwürdig. Dass man dem Spieler kaum etwas erklärt, weil er – wie seine Vorfahren – möglichst viel selbst herausfinden soll, kann ich ja noch nachvollziehen. Trotzdem fällt die Einstiegshürde hoch aus, die Kombination aus eingeschränkter Speicherfunktion und Permadeath bremst zu Beginn unnötig aus, zumal man sich an den furchtbar eintönigen täglichen Routinen (Schlafen, Essen, Paaren usw.) schnell sattgesehen hat. Auf den ersten Blick wirkt Ancestors fast einschüchternd und komplex – nach ein paar Stunden merkt man aber enttäuscht, dass viel weniger dahintersteckt, als einem die Entwickler glauben machen wollen. Hat man die Mechaniken dahinter erst mal kapiert, entzaubert sich das Spiel zu schnell von selbst.

PRO UND CONTRA

- ➕ Fantastische Grundidee
- ➕ Stimmungsvolles urzeitliches Afrika
- ➕ Glaubwürdige Darstellung der Menschenaffen
- ➕ Motivierender Talentbaum
- ➕ Interessantes Konzept, das auf Spielerführung verzichtet und zum Experimentieren einlädt
- ➕ Hübsche Tag-und-Nacht-Wechsel
- ➕ Klasse Soundkulisse
- ➖ Hohe Einstiegshürde
- ➖ Unglaublich eintönig
- ➖ Kein freies Speichern oder Checkpoints, die man laden könnte
- ➖ Nervige Angriffe durch Wildtiere
- ➖ Leicht überfrachtete Steuerung
- ➖ Ständiges Abscannen der Umgebung nervt auf Dauer
- ➖ Spielerisch wird's schnell banal
- ➖ Gelegentliche KI-Probleme beim Affenstamm





Die Benutzeroberfläche. Hier geben wir Suchbegriffe ein und filtern so bis zu fünf Videos aus der Datenbank heraus.

Telling Lies

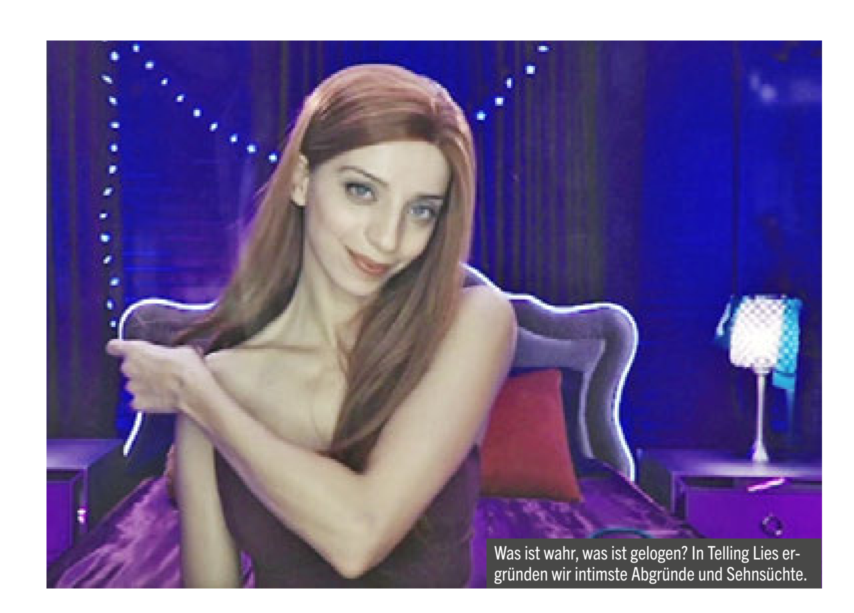
Genre: Adventure
Entwickler: Furious Bee Limited/Sam Barlow
Hersteller: Annapurna Interactive
Termin: 23. August 2019
Preis: ca. 17 Euro
USK: nicht geprüft

Liebe, Leid und jede Menge Lügen: Im geistigen Her-Story-Nachfolger erleben wir eine intime Story als cleveres Video-Adventure.

Von: Felix Schütz

Vier Jahre ist es her, dass Sam Barlow kreatives Neuland betrat und ein Spiel ablieferte, das erfrischend anders war: Mit Her Story präsentierte der Regisseur und Game Designer ein intensives Video-Experiment, das mit cleverem Konzept und toller Hauptdarstellerin glänzte – auch wenn das Spiel im Grunde nur aus Filmsequenzen bestand und damit meilenweit am Massengeschmack vorbeischoss. Nun meldet sich Barlow mit Telling Lies zurück, einem geistigen Nachfolger zu Her Story, der das Video-als-Spiel-Konzept auf die nächste Stufe heben will. Dabei zieht Telling Lies zwar nicht alle Register, doch das Ergebnis ist trotzdem erstaunlich, wenn man sich darauf einlässt!

Telling Lies beginnt mit einem kurzen Intro: Darin sehen wir eine Frau, sie ist in Eile und betritt eine Wohnung, setzt sich dort an einen Computer, schließt eine Festplatte an. Wir blicken nun durch ihre Augen, im Display spiegelt sich stimmungsvoll ihr Gesicht. Sie öffnet ein Eingabefeld und tippt darin ein einziges Wort ein: „Liebe". Damit endet das Intro und wir müssen von nun an selbst herausfinden, worum es in Telling Lies überhaupt geht. Und das ist genau wie in Her Story eine spannende Angelegenheit!



Was ist wahr, was ist gelogen? In Telling Lies ergründen wir intimste Abgründe und Sehnsüchte.

Lügen haben lange Videos

Schnell lernen wir die Basics: Die Festplatte enthält eine geheime Videodatenbank der NSA. Um auf die gespeicherten Clips zuzugreifen, muss man sie allerdings erst mit zahllosen Suchbegriffen herausfischen, das Wort „Liebe" ist nur einer davon. Indem wir die richtigen Begriffe eintippen, fördern wir so nach und nach verschiedenste Videos zutage. Genau wie in Her Story werden allerdings nur die ersten fünf Treffer angezeigt, das heißt: Wer auch die anderen Videos sehen will, muss seine Suche mit weiteren Begriffen verfeinern. Schnell haben wir Dutzende Videos herausgefiltert, manche angenehm kurz, andere bis zu acht Minuten lang! Alle Clips zeigen ausgesprochen private Aufzeichnungen von vier Menschen, die sich per Video-Chat unterhalten oder die sich mit einer Webcam oder Smartphone selbst gefilmt haben. Wie diese Leute miteinander in Verbindung stehen, was sie einander erzählen und was davon wahr ist und was nicht, das gilt es, in Telling Lies herauszufinden. Weil das Spiel aber nicht den geringsten Hinweis darauf gibt, um wen es sich bei den Leuten handelt, werden wir auch hier nicht mehr dazu verraten. Der Reiz des Spiels liegt schließlich darin, die heimlichen Aufzeichnungen zu einem schlüssigen Bild zusammenzusetzen!

Nur das sei gesagt: Die Videoaufzeichnungen decken etwa zwei Jahre im Leben der vier Hauptfiguren ab. Sackgassen braucht man dabei nicht zu befürchten, der Plot hat Anfang, Mitte und Ende. Doch welche Clips man zu welchem Zeitpunkt sieht, ist dem Spieler überlassen. Theoretisch könnt ihr mit dem richtigen Suchbegriff sofort das Finale erleben, ohne zu wissen, wie es dazu gekommen ist.

Intime Einblicke

Doch egal in welcher Reihenfolge man sie schaut: Die Videos sind verblüffend gut gemacht, was unter anderem dem starken Drehbuch zu verdanken ist. Sam Barlow und seine Co-Autorin Amelia Gray (die auch an den Serien-Hits Maniac und Mr. Robot beteiligt war) haben fantastische Dialoge geschrieben, die so glaubwürdig und echt wirken, wie man es in kaum einem anderen Videospiel erlebt. Man fühlt sich wie ein Voyeur, der auf der Straße ein Smartphone gefunden hat und nun intimste Einblicke in das Privatleben fremder Menschen bekommt. Menschen, die zu lange

voneinander getrennt waren und die verzweifelt versuchen, durch die Kameralinse etwas Nähe zu erfahren. Dabei sind es vor allem die kleinen Momente, die im Gedächtnis bleiben, manche davon sind wichtig für die Handlung, andere dagegen völlig trivial: Wir sehen einen Vater, der seiner Tochter mit Hingabe eine Gutenacht-Geschichte vorliest. Wir sehen eine lebensfrohe junge Frau, die sich für ihren Freund vor der Kamera verkleidet. Wir sehen ein Camgirl, das sich lasziv auf dem Bett rekelt und seine zahlende Kundschaft anheizt. Wir sehen den Streit zwischen Ehepartnern, die Enttäuschung über geplatzte Familientreffen oder rührende Augenblicke wie der eines kleinen Mädchens, das bei einer verpatzten Schulaufführung schluchzend von der Bühne rennt. Es sind zutiefst private Szenen, die nicht für unsere Augen bestimmt sind.

Und wir sehen bedrückende Momente, in denen die hässliche Wahrheit ans Licht kommt. Denn diese Menschen sind Teil einer größeren Geschichte, verbunden durch ein Geflecht aus Lügen, das wir erst nach und nach entzerren. Entscheidungen treffen wir dabei nicht, der Spieler hat keinen Einfluss auf den Plot – wir können nur zusehen und das Puzzle Stück für Stück zusammensetzen. Je nachdem, wie man seine Suche gestaltet, gibt's am Ende einen von drei möglichen Epilogen (plus Bonus-Szenen) zu sehen, doch an der eigentlichen Geschichte ändert das nichts. Die Rahmenhandlung von Telling Lies entpuppt sich vielmehr als erstaunlich banal und weniger überraschend als in Her Story, doch das lässt sich angesichts der intensiven Einzelmomente locker verschmerzen.

Perfekte Besetzung

Dass Telling Lies trotz mancher Schnitzer funktioniert, liegt aber nicht nur am Drehbuch, sondern auch an der professionellen Besetzung. Der Cast ist bis in die Nebenrollen erstklassig, vor allem die vier Hauptdarsteller liefern Glanzleistungen ab. Die umfangreichste Rolle hat Logan Marshall-Green ergattert, den Kino-Fans bereits aus Spider-Man: Homecoming oder Prometheus kennen und der für Telling Lies auch als Produzent tätig war. In zwei weiteren Hauptrollen sind Alexandra Shipp (X-Men: Dark Phoenix) und Angela Sarafyan (Westworld) zu sehen, die ihre Figuren mit viel Feingefühl, Charme und vollem Einsatz zum Leben erwecken. Das größte Lob gebührt aber Kerry Bishé, die sich bereits mit großen Parts in Argo, Halt and Catch Fire, Scrubs oder Red State einen Namen gemacht hat und die nun in Telling Lies ihr ganzes Können in die Waagschale wirft: Ihr hat das Spiel einige seiner besten Momente zu verdanken.

Lahme Rückspulfunktion

Was die Schauspielleistungen noch bemerkenswerter macht, ist die ungewöhnliche Erzählweise, für die sich Sam Barlow entschieden hat. Die meisten Videos bestehen aus Dialogszenen zwischen zwei Leuten, die sich per Webcam unterhalten. Während der Dreharbeiten waren die Darsteller deshalb live per Videotelefonie verbunden, damit sich ein natürlicher Dialog entwickelt. Der Spieler merkt davon aber zunächst wenig, denn in den Videos sind die Gesprächspartner am anderen Ende der Leitung nie zu hören oder zu sehen! Das bedeutet, dass man sehr viel Zeit damit verbringt, einer Person ins Gesicht zu starren, während sie jemand anderem zuhört – ohne dass man weiß, worum es in dem Gespräch überhaupt geht. Schade, dass die Entwickler hier keine Möglichkeit eingebaut haben, die bereits entdeckten Videos nachträglich zu verknüpfen und sie so als gemeinsames Gespräch abzuspielen.

Die langen Pausen machen das Betrachten manchmal anstrengend, was durch eine unglückliche Designentscheidung noch erschwert wird: Die Suchfunktion filtert nämlich nicht einfach nur die gewünschten Videodateien heraus, sondern startet sie auch gleich an der Stelle, in der das gesuchte Wort gesagt wird. Das Problem dabei: Es ist nicht möglich, an den Anfang des Videos zu springen, stattdessen muss man – warum auch immer – wie bei einem uralten VHS-Gerät umständlich zurückspulen, wenn man den kompletten Clip sehen und kein Detail verpassen will. Das bremst den Spielfluss unnötig aus. Auch eine Abschrift des Gesprächs lässt sich nicht einsehen, was das ganze System noch absurder macht, schließlich verfügt jeder Clip über Untertitel, die man aber nirgendwo nachlesen darf. Immerhin: Im Gegensatz zu Her Story sind sämtliche Texte und auch die Suchbegriffe diesmal auch auf Deutsch. Die englischen Videos wurden dagegen nicht angetastet, deutsche Sprachausgabe gibt es also nicht.

Praktische Helfer

Unser einziges Hilfsmittel ist ein Notizblock (lohnt sich für die vielen Namen!) und eine Bookmark-Funktion. Vor allem Letztere ist wichtig, da sie markierte Clips in eine chronologische Reihenfolge bringt. Der Spieler muss also im Grunde nur die wichtigen Clips von den unwichtigen unterscheiden und diese mit einem Lesezeichen versehen – schon hat man schnell eine logische Abfolge der Ereignisse zusammen und kann gezielt die Lücken füllen. Auf diese Weise hat man Telling Lies schon nach wenigen Stunden zusammengesetzt und das zufriedenstellende Ende gesehen. Doch das Erlebnis hallt noch wesentlich länger nach. ❑

MEINE MEINUNG

Felix Schütz

„Intimes Video-Drama mit erstklassigen Schauspielern."

Keine Frage, Her Story und Telling Lies sind sich ziemlich ähnlich – doch welches Spiel ist nun besser? Ich finde, Her Story hat etwas mehr Überraschungen zu bieten und ist als Detektiv-Erlebnis besser auf den Punkt gebracht. Telling Lies hat dafür ausgezeichnete Darsteller, eine verzweigtere Handlung und toll geschriebene Dialoge im Gepäck, es ist das größere, aufwendigere und sehenswertere Spiel. Allerdings muss man auch mehr Zeit und Geduld mitbringen, etwa um die langen Pausen zu ertragen, in denen die Darsteller eben nicht mehr tun, als ihrem (für uns stummen) Gesprächspartner zuzuhören. Natürlich verstehe ich die Designentscheidung dahinter, allerdings hätten die Entwickler dann zumindest eine Funktion einbauen sollen, mit der ich zum Anfang eines Clips springen kann. Dass ich stattdessen eine Taste gedrückt halten und dann „von Hand" zurückspulen muss, wirkt angesichts der Tatsache, dass sich das Spiel um digitale Video-Telefonie dreht, doch reichlich unnötig. Als kreatives Drama, das seine Darsteller in den Mittelpunkt rückt, hat Telling Lies trotzdem meine Empfehlung – erwartet aber kein Adventure im herkömmlichen Sinn!

PRO UND CONTRA

- ➕ Ausgezeichnete Besetzung
- ➕ Intelligente Dialoge
- ➕ Glaubwürdige, intime Szenen
- ➕ Motivierendes Story-Basteln
- ➕ Praktische Lesezeichenfunktion
- ➖ Lahmes Zurückspulen
- ➖ Keine Möglichkeit, Videos von Anfang an zu schauen
- ➖ Lange Clips, in denen man die Darsteller nur beim Zuhören beobachtet
- ➖ Keine Möglichkeit, Dialoge zusammengesetzt anzuschauen
- ➖ Rahmenhandlung wirkt konstruiert





Während die Wörtersuche noch komfortabel ausfällt, nervt die lahme Rückspulfunktion dagegen schnell.



Für Telling Lies wurden echte Profi-Darsteller engagiert. Sie spielen die äußerst privaten Gespräche mit voller Überzeugung.

Eine Gruppe von fünf Leuten schippert ihrem Unglück entgegen. Gehen alle drauf, keiner oder doch nur ein paar? Es liegt ganz an euch!

Genre: Adventure
Entwickler: Supermassive Games
Hersteller: Bandai Namco
Termin: 30. August 2019
Preis: ca. 30 Euro
USK: ab 18 Jahren

The Dark Pictures: **Man of Medan**

Die Toten sollte man ruhen lassen, sonst erheben sie sich noch.

Von: Paula Sprödefeld

Es ist zwar noch ein bisschen Zeit bis Halloween, aber ein wenig Horror kann auch in den Sommermonaten nicht schaden! Seit 30. August 2019 ist der erste Teil der Dark Pictures Anthology für PC, PS4 und Xbox One erhältlich. Das Spiel hört auf den Titel Man of Medan und ist von den Until-Dawn-Machern Supermassive Games. Und so müsst ihr euch das Adventure auch ungefähr vorstellen. Mit einer Gruppe von fünf Leuten, von denen ihr jeden steuert, landet ihr auf einem riesigen Schiff in der Mitte des Ozeans, das offensichtlich verlassen ist. Wir wollen nicht spoilern, wie ihr in diese prekäre Situation geratet, doch die Aufgabe ist, es wieder von dem Dampfer runter zu schaffen. Leider sind die Charaktere kurz gesagt ziemlich uninteressant und obwohl ihre Beziehungen untereinander wichtig für den Verlauf der Handlung sind, kommt nicht wirklich viel Motivation auf, die Figuren kennenzulernen. Die Geschichte des Schiffs und die Hintergründe darüber, was dort passiert sein könnte, werden zwar gut erzählt und es gibt auch spannende Wendepunkte, doch auf lange Sicht ist kaum Motivation vorhanden, voranzuschreiten. Sind es Geister? Zombies? Oder doch ein Experiment, das fürchterlich schiefgegangen ist?

Wählt weise!

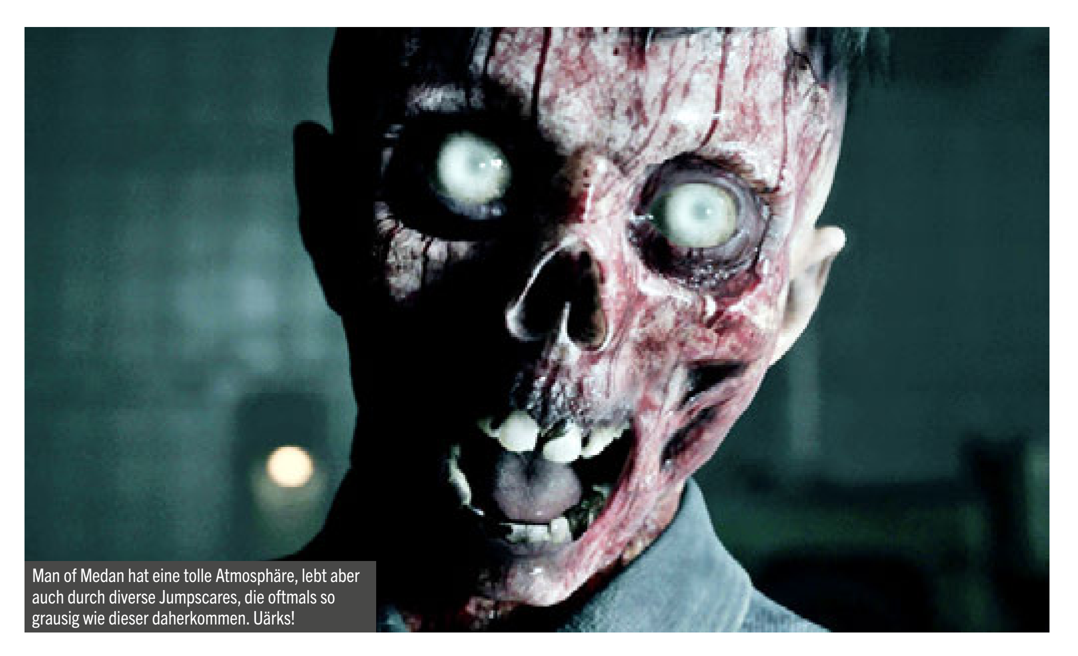
Wie auch in Until Dawn ist das Gameplay sehr begrenzt. Ihr trefft Entscheidungen, die gewisse Auswirkungen haben. Das wird durch Kursrichtungen angezeigt, die sich ändern können, je nachdem, wofür ihr euch entscheidet. Zunächst mag das vielleicht nicht so offensichtlich sein, doch eine Wahl kann sich auch erst sehr spät im Spiel auswirken. Als Hilfe dienen euch da Bilder, die ihr in Man of Medan findet. Sie nehmen der Platz der Totems aus Until Dawn ein und zeigen euch Vorahnungen. Das sind quasi kurze Einblicke in zukünftige Szenen. Wenn ihr gut aufpasst, könnt ihr später die richtige Wahl treffen, die vielleicht über Leben und Tod eines Charakters entscheidet. Auch Quick Time Events sind mal wieder mit von der Partie und ihr findet auf dem alten Kahn viele Geheimnisse – Dokumente oder



Eure Entscheidungen formen das ganze Spiel. Ihr wählt und bekommt entweder gleich oder viel später die Rechnung dafür!



Es gibt verschiedene QTEs. Einfach nur einen Knopf drücken oder wie hier einen Herzschlag per Knopfdruck nachahmen. Nicht so leicht, wie's aussieht!


Man of Medan hat eine tolle Atmosphäre, lebt aber auch durch diverse Jumpscares, die oftmals so grausig wie dieser daherkommen. Uärks!

Notizen, die euch mehr Einblick geben, was vor Jahren auf dem Schiff passiert ist und warum die Crew verschwunden ist. Erinnert ihr euch an den Psychiater aus Until Dawn? Auch in Man of Medan unterbricht ein unheimlicher Kerl die Handlung. Er sitzt in einer alten Bibliothek und nennt sich Kurator. Innerhalb der Handlung taucht er öfter auf, meist kurz vor einem einschneidenden Erlebnis oder Tod. Anders als der Psychiater beeinflusst er das Geschehen nicht, kann euch aber Hinweise geben. Es wirkt, als wäre er eine durchgängige Figur, die auch in den nächsten Teilen der Dark Pictures Anthology wieder auftaucht.

Eingefroren und verloren

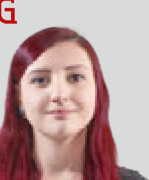
Technisch lässt Man of Medan einiges zu wünschen übrig. Auf der normalen PS4 gibt es extreme Ruckler und teilweise sogar Freezes, die vor allem die Quick Time Events und zeitkritischen Entscheidungen negativ beeinflussen können. So fror uns das Bild während eines QTEs ein, wodurch einer unserer Charaktere draufging. Auf der PS4 Pro ist es besser, doch auch dort sind Ruckler vorhanden und das Nachladen der Texturen fällt extrem auf. Auch das Steuern der Figuren ist eher stockend. Sie wirken beim Laufen steif und es ist schwierig, sie in den engen Schiffsinnenräumen zu navigieren. In unserer Version gab es keine englische Vertonung, lediglich die deutsche mit entsprechenden Untertiteln. Die Vertonungen sind okay, aber nicht grandios. Die Dialoge sind jedoch oft übersteuert und stimmen nicht immer mit den Untertiteln überein. Dafür sind Stimmung und Atmosphäre sehr passend für ein Horror-Adventure denn es herrscht eine Art Grund-Angespanntheit.

Die Geister, die ich rief

Wenn man Man of Medan als eine Kurzgeschichte mit offenem Anfang und Ende betrachtet, dann ist es durchaus ein gutes Spiel. Die Stimmung ist gut, die Geschichte spannend. Trotzdem führen vor allem die technischen Probleme und die eher irrelevanten Charaktere zu mehr Frust als Spaß. Der Wiederspielwert ist jedoch unglaublich hoch. Wir haben beim Test allein drei Durchläufe gespielt, Man of Medan ist auch nur etwa vier bis fünf Stunden lang. Verschiedene Entscheidungen führten tatsächlich zu unterschiedlichen Ergebnissen, obwohl wir es nicht geschafft haben, alle Charaktere draufgehen zu lassen. Wenn ihr Until Dawn also mochtet, oder allgemein Fans von spannenden Gruselgeschichten mit hohem Jumpscare-Aufkommen seid, dann solltet ihr Man of Medan auf jeden Fall eine Chance geben. Und die kommenden Geschichten sind bestimmt auch einen Blick wert. Wir warten auf jeden Fall schon gespannt darauf! ❑

MEINE MEINUNG

Paula Sprödefeld



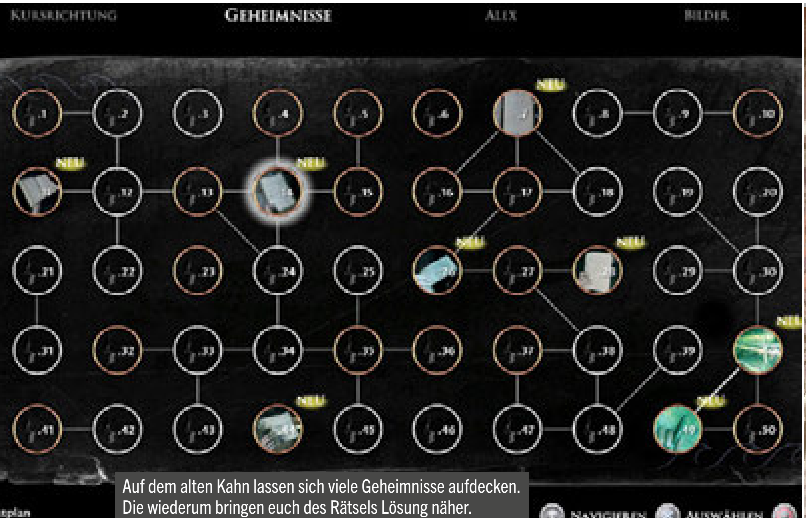
„Weit weg von perfekt, aber für Fans trotzdem einen Blick wert! “

Wie ihr vielleicht bemerkt habt, teste ich nicht mehr so viel. Aber Man of Medan wollte ich mir nicht entgehen lassen, da ich Until Dawn schon sehr mochte. Deshalb bin ich auch etwas enttäuscht, dass der neueste Titel von Supermassive Games nicht ganz an den Vorgänger rankommt. Die Geschichte ist gut erzählt und auch optisch spricht mich der erste Teil der Dark Pictures Anthology an. Doch die Charaktere sind so nichtssagend, dass es mir ziemlich egal war, wenn sie verre... äh ... draufgegangen sind. Und das ist mir ziemlich oft passiert. Auch wenn ich die QTEs erwischt habe! Unfair! Andererseits ist es auch nicht unbedingt gewünscht, dass man sich bei einer Kurzgeschichte so an die Figuren gebunden fühlt. Von daher kriegt Man of Medan von mir noch mal einen Vertrauensbonus, denn ich bin mir ziemlich sicher, dass da noch was Spannendes kommt!

PRO UND CONTRA

- ➕ Interessante Geschichte, die spannend erzählt wird
- ➕ Gute Horror-Stimmung, die sich durch das ganze Spiel zieht
- ➕ Sehr hoher Wiederspielwert
- ➕ Szenenauswahl nach Ende des Spiels
- ➖ Technische Probleme: Ruckler, Freeze-Frames, Texturen laden nach
- ➖ Charaktere sind nicht sehr interessant
- ➖ Kitschige Dialoge
- ➖ Dialoge und Untertitel passen oft nicht zusammen
- ➖ Unpraktische Steuerung der Figuren





Auf dem alten Kahn lassen sich viele Geheimnisse aufdecken. Die wiederum bringen euch des Rätsels Lösung näher.


Hat das Treiben was mit Geistern zu tun? Ist ein satanischer Kult am Werk oder ist die Besatzung vielleicht doch verhungert. Wer weiß das schon …

Rad

Genre: Action
Entwickler: Double Fine Prod.
Hersteller: Bandai Namco
Termin: 20. August 2019
Preis: ca. 19,99 Euro
USK: nicht geprüft

Die Psychonauts-Entwickler Double Fine Productions wagen sich mit dem Postapokalypse-Abenteuer Rad an das Roguelike-Genre. Inwieweit sich der Titel von der Konkurrenz unterscheidet, erfahrt ihr bei uns im Test.

Von: Daniel Link & Lukas Schmid

In Rad ist die Welt gleich zwei Mal untergegangen. Die Reste der Menschheit haben sich in kleinen Siedlungen zusammengeschlossen. Eigentlich läuft alles ganz gut, doch nun geht unserem Dorf die Energie aus. Um uns vor dem sicheren Tod zu retten, müssen wir also in das von Mutanten verseuchte Brachland reisen und eine neue Energiequelle finden. Damit wir jedoch die Strahlung überleben können, werden wir vom Dorfältesten neu erschaffen und mit einem Baseballschläger ausgerüstet. Nun können wir uns selbst verschiedene Mutationen aneignen und sind hoffentlich für die Gefahren der Ödnis gewappnet.

Roguelike bleibt Roguelike

In typischer Roguelike-Manier war es das auch mit der Handlung. Also springen wir gleich zum interessanten Part: dem Gameplay. Abgesehen von der eher untypischen Entscheidung, den Spieler mit einer Nahkampfwaffe in die Schlacht zu schicken, spielt sich Rad wie ein normaler Roguelike-Actiontitel. Nachdem wir einen der drei Schwierigkeitsgrade und unsere Figur ausgewählt haben, geht's ab ins Spiel. Wir bewegen uns in der von den 1980er-Jahren inspirierten, farbenfrohen 3D-Umgebung und besiegen Monster. Sollte die Zahl unserer Herzen auf null sinken, ist unser Lauf vorbei und wir fangen von vorne an. Jedoch schalten wir im Laufe der Zeit immer mehr Mutationen und Items frei, mit denen wir uns in zukünftigen Versuchen ausrüsten können. Um von einem Abschnitt in den nächsten zu gelangen, müssen wir zwei bis drei Statuen finden und diese aktivieren. Dadurch öffnet sich ein versteckter Tempel, in welchem ein Bosskampf auf uns wartet. Haben wir diesen erfolgreich bestritten, dürfen wir in das nächste Areal vorrücken. Insgesamt müssen



Mit DLC gibt es elf verschiedene Figuren, die sich optisch unterscheiden. Cy schalten wir nach unserem ersten erfolgreichen Lauf frei.


In diesem unterirdischen Tunnelsystem finden wir neben Statuen auch einen Shop, in dem wir nützliche Items kaufen können.



In solchen Tempeln verstecken sich die Bosse eines jeden Abschnittes. Hier ist sogar ein kleiner Shop, mit dem wir uns für den Bosskampf wappnen können.

wir so sechs Welten absolvieren, bevor wir zum Endboss gelangen und den Lauf erfolgreich abschließen können. Ein nettes Feature: Überall wo wir hintreten, hinterlassen wir eine Spur aus Gras, welche unsere Geschwindigkeit beim Zurückgehen erhöht. Selbstverständlich wäre das Abschlachten der Monster mit nur einer Keule bewaffnet relativ eintönig. Es gibt zwar mehrere Waffen, die wir zu Beginn einer Partie auswählen können, jedoch teilen sie sich alle das gleiche Angriffsmuster. Dieses besteht aus drei aufeinanderfolgenden Schlägen, einer aufladbaren Wirbelattacke, einem Tritt in der Luft und einer Art Sprungangriff. Ein Tutorial oder Ähnliches gibt es nicht, lediglich Tipps im Ladebildschirm machen uns auf die verschiedenen Angriffsmöglichkeiten aufmerksam. Von der Existenz der Wirbelattacke haben wir etwa erst nach vier Stunden Spielzeit erfahren, wirklich nützlich ist diese aber sowieso nicht.

RADiation für Mutation

Doch es gibt ja noch die verschiedenen Mutationen. Diese erhalten wir entweder durch Items aus diversen Shops, durch Statuen, die sich in unterirdischen Tunnelsystemen befinden, oder ganz klassisch durch Erfahrungspunkte, genannt RADs. Als Verstärkungen gibt es Exomutationen, die das Aussehen unserer Figur merklich verändern und uns aktive Fähigkeitenverleihen. Wir werfen unseren Arm als Bumerang, erzeugen freundliche Mutanten, hinterlassen ein Projektile verlangsamendes Gas oder vergiften Feinde mit unserem Schlangenkopf. Die verschiedenen Mutationen lassen sich übrigens alle verbessern, wodurch sie an Kampfkraft gewinnen. Zusätzlich kann man mit genügend Einfallsreichtum auch Fähigkeiten miteinander kombinieren. Hinterlassen wir erst Gas und schießen dann mit einem Feuerball darauf, fängt der Boden an zu brennen. Neben den Exomutationen gibt es auch noch Endovarianten. Diese geben uns passive Verstärkungen, wie Immunität gegen Säure oder eine erhöhte Chance auf kritische Treffer. Upgrades für unsere Lebensleiste, welche zu Beginn aus sechs halben Herzen besteht, lassen primär Bosse fallen. Es gibt zwar eine relativ große Auswahl an Fähigkeiten, der eigentliche Spielstil bleibt jedoch meist gleich. Bekommen wir während eines Laufes keine Mutation, die uns etwas Reichweite gibt, sieht es recht schlecht für uns aus. Die Nahkampfwaffen reichen auf Dauer nämlich nicht aus, um die immer stärker werdenden Mutanten abzuwehren, und wir wollen so früh wie möglich Distanz zu ihnen aufbauen. Auch die verschiedenen Figuren bieten leider keine Abwechslung, was das Gameplay angeht, denn alle Charaktere spielen sich exakt gleich. Man sollte sie also eher als Skins bezeichnen. Als Währung dienen im Spiel übrigens Kassetten, Schlüssel werden durch Floppy-Disks dargestellt. Mit den Disks öffnen wir Truhen, in denen benutzbare Gegenstände oder mächtige Artefakte auf uns warten. Darunter auch eine VHS-Kassette, mit der wir ein zweites Leben erhalten. Retro pur!

Spaßig mit Mängeln

Beim Testen wurde das Spiel von langen Ladezeiten und einigen kleinen Rucklern geplagt. In Sachen Umfang und Diversität hängt der Metzelspaß anderen Spielen wie Risk of Rain 2 oder 2D-Roguelikes wie Enter the Gungeon etwas hinterher. Auch die Entscheidung, die schönsten Figuren-Skins nur Vorbestellern verfügbar zu machen, beziehungsweise diese im Nachhinein als DLC zu verkaufen, nagt geringfügig an der Qualität des Titels. ❏

MEINE MEINUNG

Daniel Link



„Rad ist ein spaßiger Zeitvertreib für Roguelike-Fans."

Titel mit Roguelike-Elementen spiele ich wirklich gerne. Auch Rad hat mir einiges an Freude bereitet. Jedoch muss man dem Titel sein recht eintöniges Gameplay im Vergleich zu anderen vergleichbaren Spielen und die nicht vorhandenen Unterschiede der verschiedenen Figuren vorhalten. Auch hätte man den Schwierigkeitsgrad noch mal um einiges anziehen können: Roguelike-Veteranen werden wohl sehr schnell von Rad gelangweilt sein. Dem Spiel kommen jedoch sein trotz allem angenehmes Kampfsystem und die ansprechenden Visuals im Retro-Style zugute. Außerdem ist das Gras, mit dem Backtracking um einiges komfortabler wird, eine sehr gute Ergänzung, welche sich zukünftige Titel gerne abschauen können. Alles in allem ist Rad ein spaßiger Zeitvertreib und bei dem recht niedrigen Preis auch sein Geld wert.

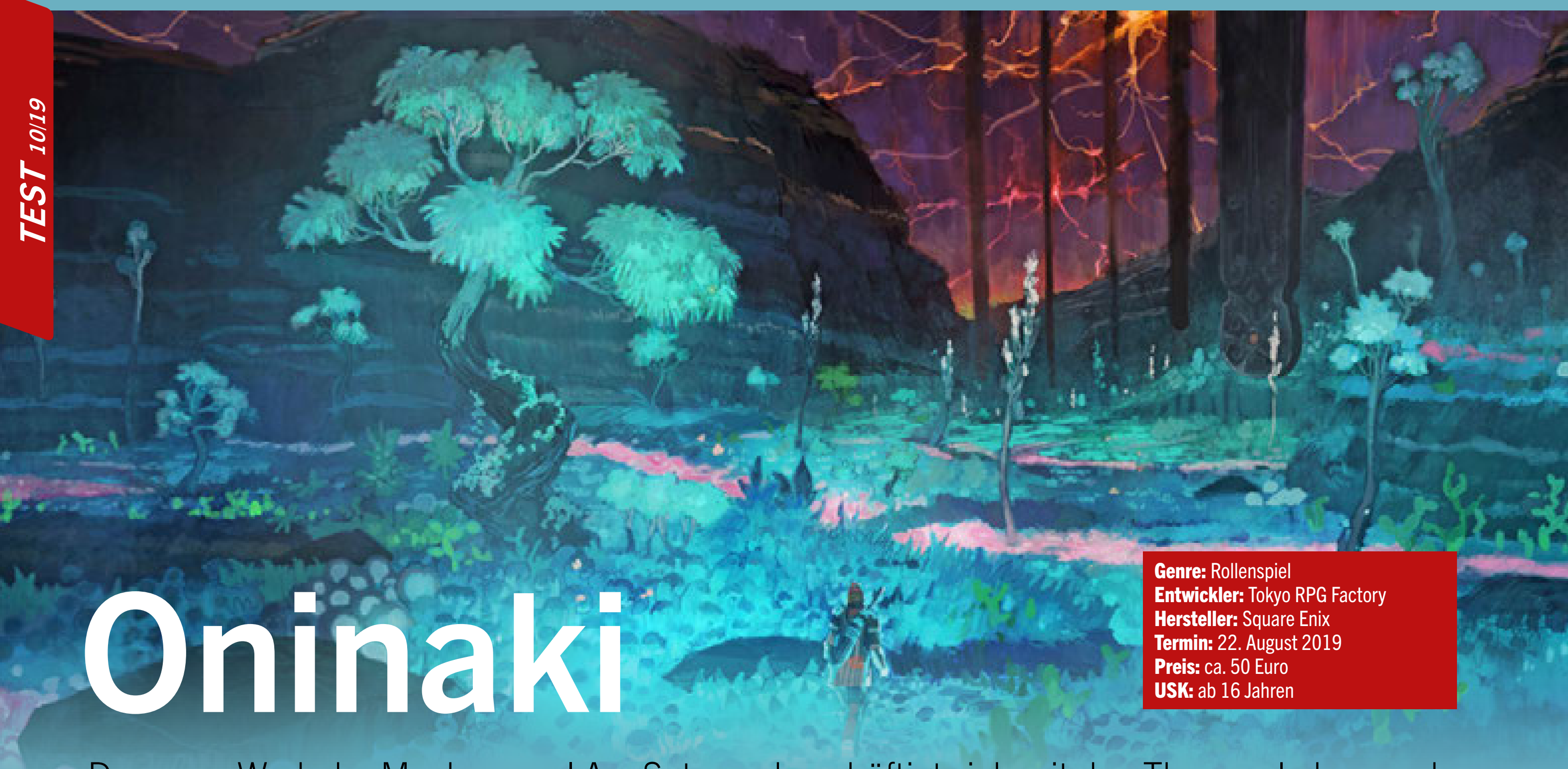
PRO UND CONTRA

- ➕ Hübsche visuelle Darstellung
- ➕ Viele freischaltbare Gegenstände
- ➕ Retro-Flair
- ➕ Angenehmes Kampfsystem
- ➖ Relativ eintöniges Gameplay
- ➖ Keine Unterschiede bei den verschiedenen Figuren
- ➖ Wenig verschiedene Waffen
- ➖ Bereits jetzt Skins hinter DLC
- ➖ Kein Koop-Modus





Haben wir die benötigte Anzahl an Schreinen aktiviert, ist der Bosskampf für uns verfügbar.



Oninaki

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Tokyo RPG Factory
Hersteller: Square Enix
Termin: 22. August 2019
Preis: ca. 50 Euro
USK: ab 16 Jahren

Das neue Werk der Macher von I Am Setsuna beschäftigt sich mit den Themen Leben und Tod und stellt interessante Fragen. Reicht das für ein RPG-Highlight?

Von: Daniel Link & Lukas Schmid

Ich habe den Hund umgebracht. Es war die richtige Entscheidung. Nur so konnte er mit seinem Herrchen wieder vereint sein. Diese und weitere Entscheidungen müssen wir im Verlauf von Oninaki treffen. Von Anfang an sehen wir uns mit herzzerreißenden Szenen rund um Leben und Tod konfrontiert. Doch sich um die Anliegen der Verstorbenen zu kümmern gehört nun mal zu unseren Aufgaben als Wächter.

Leben und Tod

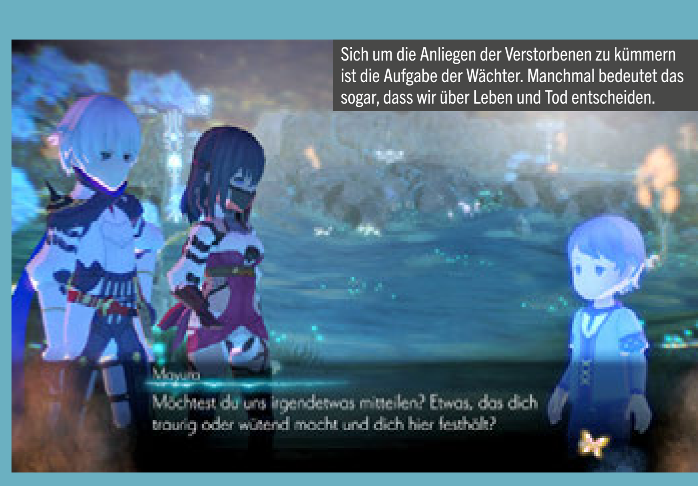
Aber mal ganz von vorn. In Oninaki spielen wir Kagachi, einen Wächter. Nicht jede Seele schafft nach dem Tod einen friedlichen Übergang. Sollten die Verstorbenen noch an dieser Welt hängen, verweilen sie in einer Art Limbo. Unsere Aufgabe ist es, diesen ruhelosen Geistern den Übertritt zu ermöglichen. Zu Beginn des Spiels etwa möchte ein kleiner Junge ein letztes Mal mit seinen Eltern sprechen. Haben wir ihn dorthin gebracht, ist er zu verängstigt, alleine ins Totenreich zu gehen. Das Paar beschließt also, ihren Jungen zu begleiten. Ein schwarzes Bild und das Geräusch unserer Klinge später ist die Familie bereit für die Wiedergeburt. Während unsere Figur Kagachi alles recht gelassen und als seine Pflicht hinnimmt, mussten wir immer wieder mal Nachdenkpausen einlegen, bevor wir wichtige Entscheidungen treffen konnten. Im Verlauf des Spiels gehen wir einigen interessanten Fragen um Leben und Tod auf den Grund und werden Zeuge des ein oder anderen Plot-Twists. Selbstverständlich retten wir nebenbei auch noch die Welt, wenn wir das denn wollen. Allzu viel wollen wir jedoch nicht vorwegnehmen, da die Handlung definitiv der größte Kaufgrund für Oninaki ist. Diese bietet zum Abschluss sogar mehrere mögliche Enden. Für reine Story-Fans wird also viel geboten.

Die Daemonen und wir

Das Wächterdasein wäre ja noch nicht hart genug, würde man nur mit Existenzkrisen zu kämpfen haben. Wenn Seelen zu lange nicht übergetreten sind, verwandeln sie sich in sogenannte Gefallene. Diese greifen immer wieder Menschen an und behindern uns bei unserer Arbeit. Zum Glück sind wir jedoch ein fähiger Kämpfer, nicht zuletzt durch die Unterstützung unserer sogenannten Daemonen. Das sind verlorene Seelen, die sich an uns binden können. Jeder Daemon kommt mit einem eigenen Talentbaum und spezifischen Fähigkeiten daher. Dia etwa lässt uns auf Distanz mit einer Armbrust angreifen, mit dem Ritter Zaav werden wir zum Meister mit der Lanze.

Langweiliger Combat

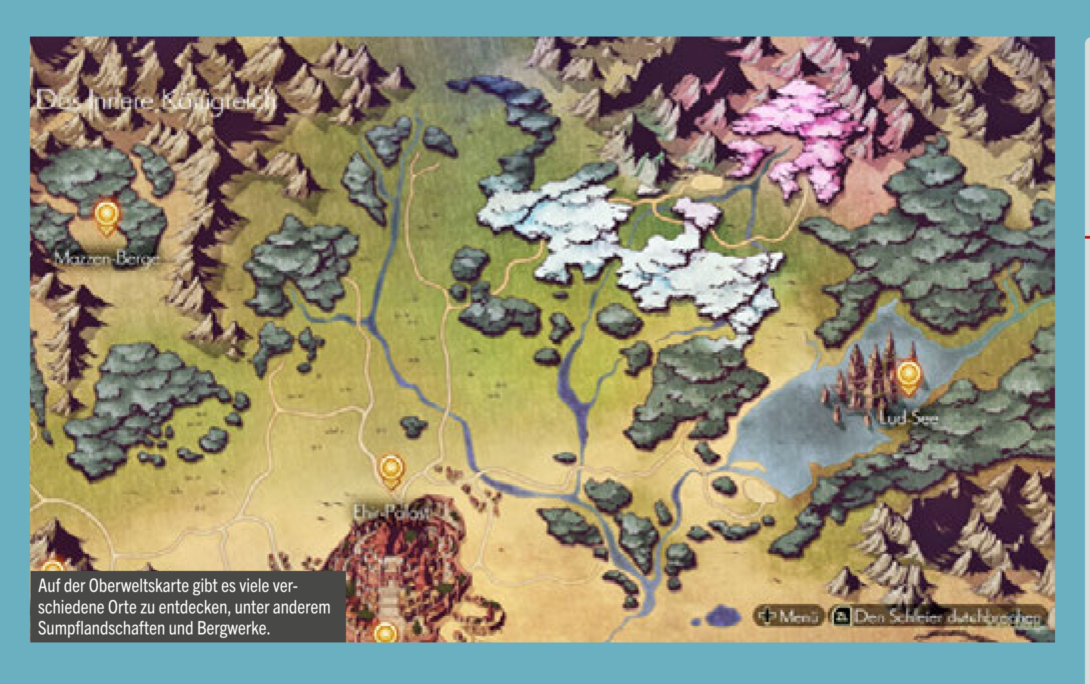
Die normalen Gegnerhorden, mit denen wir den Großteil unserer Zeit verbringen, bieten leider kaum Abwechslung. Vom ersten Dungeon bis zum Korridor vor dem Endboss sehen wir immer wieder die gleichen Gegnertypen. Diese sind auch nicht sonderlich herausfordernd, aber trotzdem nervig. Ausschalten lassen sie sich entweder mit den verschiedenen Fähigkeiten der Daemonen oder durch simples Buttonmashing. Greifen wir normal und häufig an, erhöht sich die Verbundenheit



Sich um die Anliegen der Verstorbenen zu kümmern ist die Aufgabe der Wächter. Manchmal bedeutet das sogar, dass wir über Leben und Tod entscheiden.



Die Talentbäume der verschiedenen Daemonen bieten spannende aktive und passive Fähigkeiten, die uns helfen, in den Gefechten besser zurechtzukommen.



Auf der Oberweltskarte gibt es viele verschiedene Orte zu entdecken, unter anderem Sumpflandschaften und Bergwerke.

zu unserem Daemon. Nutzen wir hingegen Fähigkeiten, sinkt sie etwas. Haben wir 100 Prozent Verbundenheit erreicht, können wir durch das Betätigen des L-Buttons in den sogenannten Erwachen-Zustand übergehen. Dieser gibt uns eine erhöhte Chance auf kritische Treffer und steigert unseren allgemeinen Schaden. Aber Obacht: Gleichzeitig lässt ab 100 Prozent aufwärts unsere eigene Verteidigung mehr und mehr nach. Hier erwartet uns also ein Risk-Reward-System, das vor allem offensive Naturen belohnt. Heilen kann man sich im Spiel übrigens entweder über Fähigkeiten oder Räucherstäbchen, von denen wir eine Anzahl, abhängig von unserem Level, tragen können.

Immer dasselbe

Wir sehen nicht nur immer die gleichen Gegner, sondern benutzen auch die meiste Zeit denselben Daemon. Denn um Fähigkeiten und Talente freizuschalten, müssen wir den Daemon auch wirklich benutzen. Vor allem später im Spiel sind die neu dazugewonnenen Gefährten jedoch schlicht zu schwach, um sich effektiv mit ihnen durch die Monsterhorden zu metzeln. Sehr gerne hätten wir den mit Zwillingsklingen bewaffneten Rigan zum Einsatz kommen lassen, er hat jedoch nur den Bruchteil des Schadens unserer Aisha verursacht. Da die Gefechte nicht allzu viel Tiefe bieten – oder Spaß machen –, hat man auch nicht wirklich die Motivation, etliche Gegner zu besiegen, um einen neu hinzugekommenen Daemonen auf den Stand der anderen zu bringen. Wir empfehlen, sich auf den Daemon zu konzentrieren, dessen Spielweise man am angenehmsten findet, und ihn entsprechend zu leveln.

Looten und Leveln

Natürlich gibt es im Spiel auch ein wenig Loot. Der besteht aus Waffen und Schattensteinen. Die Steine geben uns verschiedene Boni wie erhöhten Angriff auf Kosten der Verteidigung oder sie erhöhen den Schaden einer Fertigkeit, die einer bestimmten Taste zugewiesen ist. Die gefundenen Schattensteine können wir beim Alchemisten in unsere Waffen einsetzen lassen. Zusätzlich können wir hier Waffen herstellen und und aufwerten.

Alles irgendwie nervig

Neben der Story sind zumindest die optische Umsetzung und der Soundtrack noch gut gelungen. Das Spiel hat einen schönen Art-Style und vor allem die gezeichneten Charakterporträts gefallen uns sehr gut. Sonst glänzt das Spiel nicht in allzu vielen Aspekten. Es gibt sehr viele und wirklich, wirklich lange Ladebildschirme, die uns vor allem in spannenden Momenten aus der Geschichte reißen. Leider vermissen wir auch einige Komfortfeatures im Spiel. So können wir beispielsweise nur zwischen vier Daemonen gleichzeitig wechseln. Die Zuweisung an die verschiedenen Slots lässt sich jedoch nur an bestimmten Statuen ändern, die in der Welt verteilt stehen. Haben wir also einen neuen Begleiter gefunden, können wir diesen nicht direkt ausprobieren. Um den Figuren Fähigkeiten zuzuweisen, Talentpunkte zu vergeben und ihre Ausrüstung zu wechseln, benötigen wir wiederum das Startmenü.

Warten, bis der Tod kommt

In unserem Test kam es zu gelegentlichen Rucklern. Außerdem fiel öfter der Sound unserer Waffe aus. Zusätzlich dauert es jeweils einige Sekunden, wenn man vom Reich der Lebenden in das Jenseits wechseln möchte. Das wäre verschmerzbar, zusammen mit den oben erwähnten, viel zu langen Ladebildschirmen verbringt man jedoch einen großen Teil des Spiels einfach mit Warten. Übrigens sind nur wenige Szenen voll vertont und dann nur auf Japanisch. Für die meisten Konversationen gibt es nur einige Wortfetzen und leicht animierte Standbilder.

Ein netter Versuch

Die Kämpfe sind meist nervig, die verschiedenen Gebiete zwar schön gestaltet, aber insgesamt recht leer, die Aufteilung der Menüs frustrierend und die ständigen Wartezeiten ein Graus. Doch irgendwie zog uns Oninaki in seinen Bann. Die Handlung ist vielleicht kein Meisterwerk, doch zu keiner Zeit wird sie langweilig. Nach gut 20 Stunden ist das Abenteuer um Kagachi dann auch schon vorbei. Wer also auf traurige Geschichten steht oder die Thematik rund um die Wiedergeburt einfach interessant findet, wird über die vielen Mängel vielleicht hinwegsehen können. ❑


Im Verlauf des Abenteuers erwarten uns immer wieder Bosskämpfe gegen allerlei fiese Kreaturen. Hier haben wir es gerade mit einer Art riesigem Käfer zu tun.

MEINE MEINUNG

Daniel Link

„Tolle Geschichte, die unter langweiligem Gameplay leidet."

Oninaki erzählt eine emotionale Geschichte rund um eine sehr ernste Thematik, und das macht es wirklich gut. Alles, was sonst noch zu einem Videospiel gehört, ist leider weniger toll gelungen. Repetitive Kämpfe, eine leere Welt, kaum Loot, viel zu lange Ladezeiten und weitere Makel sorgen für Ärger. Action-Freunde werden sicherlich nicht allzu viel Spaß mit Oninaki haben und sollten eher zu Titeln wie Bayonetta greifen. Wer jedoch entspannt einer Geschichte lauschen möchte und nicht viel Wert auf abwechslungsreiches Gameplay legt, der wird mit Oninaki gut bedient. Denn die Story rund um Kagachi ist wirklich ansprechend. Viele der Figurenmotivationen sind nachvollziehbar, einige Elemente der Handlung sind tatsächlich nicht vorhersehbar und vor allem die freien Entscheidungsmöglichkeiten haben mir sehr gut gefallen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Interessante Handlung
- ➕ Schöne Optik
- ➕ Verschiedene Spielweisen durch Daemonen
- ➖ Dauernde Ladezeiten und Wartepausen
- ➖ Repetitive Gefechte
- ➖ Loot beschränkt sich ausschließlich auf Waffen
- ➖ Leere Gebiete



DER EINKAUFSFÜHRER

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Ego-Shooter (Einzelspieler)

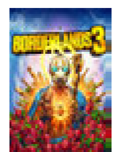
In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Part.



Bioshock & Bioshock Infinite

In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre! Der dritte Teil der Reihe, Bioshock Infinite, ist ähnlich überzeugend und glänzt mit einer fantastischen Story.

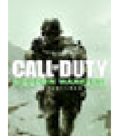
Getestet in Ausgabe: 10/07
Publisher: 2K Games



Borderlands 3

Größer, besser und mit noch mehr Chaos geht es diesmal nicht nur auf Pandora auf die wilde Jagd nach mit Schätzen gefüllten Kammern. Actionreiche Kämpfe und massenhaft Loot sorgen für jede Menge Spielspaß.

Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: 2K Games



CoD: Modern Warfare Remastered

Adrenalin pur in einer kurzen, aber intensiven Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über schwache KI und fehlende spielerische Freiheit hinweg. Die hübsche Grafik der Neuveröffentlichung kann sich sehen lassen!

Getestet in Ausgabe: 01/08 (Original)
Publisher: Activision



Doom

Die alte Schule ist wieder da! Id Software vermischt bekannte Gameplay-Elemente aus den ersten beiden Teilen mit einer modernen Shooter-Mechanik. Das Ergebnis: Die einen lieben es, die anderen finden es etwas altbacken.

Getestet in Ausgabe: 04/16
Publisher: Bethesda



Wolfenstein 2: The New Colossus

Die Fortsetzung knüpft an das an, was den ersten Teil ausgezeichnet hat, und setzt überall noch einen drauf: Gameplay, Handlung und Technik können sich allesamt sehen lassen. Ein moderner Shooter-Klassiker!

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Bethesda



Bulletstorm: Full Clip Edition

Kompromisslose Action der Sonderklasse: Wer keine tiefgründige Geschichte, Emotionen oder sonstige Kinkerlitzchen braucht, sondern einfach nur genial ballern will, ist bei dieser Action-Orgie genau richtig.

Getestet in Ausgabe: 05/17
Publisher: Bethesda

Ego-Shooter (Mehrspieler)

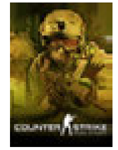
In dieser Rubrik stellen wir euch die besten Team-Shooter vor. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier einiges vertreten.



Battlefield 1

Hervorragend inszenierter Multiplayer auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

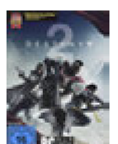
Getestet in Ausgabe: 11/16
Publisher: Electronic Arts



Counter-Strike: Global Offensive

Die aktuellste Version des zeitlosen Taktik-Shooters erhebt Teamarbeit und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch genial. Vor allem für Wettkampfspieler gibt's keine Alternative.

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Valve



Destiny 2

Auf der Jagd nach buntem Loot geht ihr in einer Gruppe von vier bis sechs Spielern auf Raids und bewältigt Events – oder aber ihr versucht euch im PvP-Modus. Großartiges Gunplay und viele Nebenaktivitäten im Endgame motivieren.

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Activision



Overwatch

Wer auf der Suche nach einem sehr guten und einsteigerfreundlichen Mehrspieler-Shooter ist, liegt hier goldrichtig! Blizzard bietet aber auch Genreprofis dank 27 Helden viel spielerische Abwechslung. Nur eine Solokampagne fehlt.

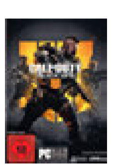
Getestet in Ausgabe: 07/16
Publisher: Blizzard Entertainment



Team Fortress 2

Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Free2Play-Shooter bietet auf Dauer motivierende Onlinegefechte zum Nulltarif. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

Getestet in Ausgabe: 12/07
Publisher: Valve



Call of Duty: Black Ops 4

Unser Haus-und-Hof-Finne Matti war beim Testen ganz aus dem Häuschen und sprach vom „besten Call of Duty seit Jahren". Recht hat er, der lustige Nordmann, denn in Sachen Multiplayer wird hier höchste Qualität serviert.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Activision

Rollenspiele

Ihr tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre!



Assassin's Creed: Origins

Traumhaft schöner Ägyptenurlaub, in dem ihr nicht nur die herausragende Atmosphäre genießt, sondern auch einen motivierenden Mix aus Schleichen, Klettern und Kämpfen erlebt. RPG-Elemente frischen die altbekannte Serie auf.

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Ubisoft



Dark Souls 3

Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohen Wiederspielwertes und innovativer Mehrspielerfeatures eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspielfans.

Getestet in Ausgabe: 05/16
Publisher: Bandai Namco



Deus Ex: Mankind Divided

In einer faszinierenden Cyberpunkwelt mit grandiosen Levels erwarten euch mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp. Ähnlich gut wie der Vorgänger Human Revolution.

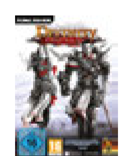
Getestet in Ausgabe: 09/16
Publisher: Square Enix



Diablo 3: Reaper of Souls

Das Add-on macht Diablo 3 zu dem Spiel, das es von Anfang an hätte sein sollen. Der Abenteuermodus hält die Beutehatz frisch und das überarbeitete Itemsystem Loot 2.0 sorgt für Unterhaltung. Ein Offline-Modus fehlt aber.

Getestet in Ausgabe: 05/14
Publisher: Blizzard Entertainment



Divinity: Original Sin 2

Unglaubliche spielerische Freiheit, klasse geschriebene Origin-Charaktere und herausfordernde taktische Rundenkämpfe machen das Spiel zu einem der besten im Bereich der isometrischen Rollenspiele seit Baldur's Gate 2.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Larian Studios



Dragon Age: Inquisition

Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Der erste Teil Origins ist aber auch super!

Getestet in Ausgabe: 12/14
Publisher: Electronic Arts



Fallout 4: Game of the Year Edition

Eine toll designte Endzeitwelt, in der ihr frei agiert und überall auf neue Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern mit starkem Anteil an Action, der zulasten der RPG-Elemente geht. Magere Story, aber eine tolle (Crafting-)Sandbox.

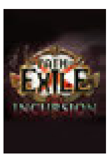
Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Bethesda



Mass Effect Trilogy

Das Gesamtpaket enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet Action, brillante Charaktere sowie eine Story voll moralischer Entscheidungen. Obacht: In der Trilogy-Edition fehlen einige hochwertige DLCs!

Getestet in Ausgabe: 04/12 (Mass Effect 3)
Publisher: Electronic Arts



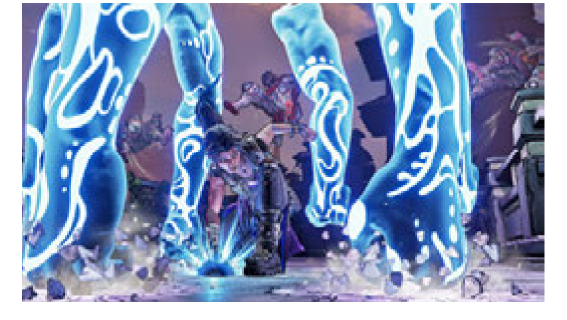
Path of Exile

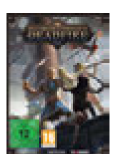
Ein herrlicher Diablo-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, alle Inhalte sind zu 100 % free2play.

Getestet in Ausgabe: 12/13
Publisher: Grinding Gear Games

Neuzugänge

Nachdem es einige Monate lang keine würdigen Kandidaten für den Einkaufsführer gab, wird der mit neuen Spielen vollgepackte Herbst gleich mit zwei großen Knallern eingeläutet. So löst nach ziemlich genau sieben Jahren Borderlands 3 seinen Vorgänger in unseren Ego-Shooter-Empfehlungen ab. Ohne jede Gegenstimme war die Meinung in der Redaktion eindeutig. Das actiongeladene Abenteuer von Gearbox ist nicht nur ein würdiger Nachfolger, sondern auch eine hervorragende Weiterentwicklung der bekannten Formel. Ähnlich gut schnitt in unserer redaktionsinternen Umfrage auch Gears 5 ab. Die Sci-Fi-Action, die Microsoft früher vor allem als Verkaufsmotor für die Xbox diente, ist inzwischen auch auf dem PC zu Hause. Mit dem fünften Teil gelingt den Entwicklern von The Coalition dabei wieder eine klasse Mischung aus Single- und Multiplayer. **Matthias Dammes**





Pillars of Eternity 2: Deadfire

Isometrische Taktikkämpfe, tolle Dialoge und Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses Spiel in der Tradition der Reihe Baldur's Gate aus. Anders als im Vorgänger seid ihr diesmal Pirat und segelt durch die Welt.

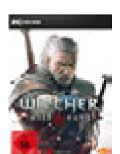
Getestet in Ausgabe: 06/18
Publisher: Paradox Interactive



The Elder Scrolls 5: Skyrim

Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasywelt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig. Der Total-Conversion-Mod Enderal ist übrigens auch klasse!

Getestet in Ausgabe: 12/11
Publisher: Bethesda



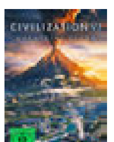
The Witcher 3: Wild Hunt – GotY Edition

Das Finale der Geralt-Saga führt euch in eine riesige Welt, ergänzt um die beiden Add-ons Hearts of Stone und Blood and Wine. Gut 200 Stunden RPG-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, Entscheidungen und brillanter Grafik!

Getestet in Ausgabe: 06/15 (Hauptspiel)
Publisher: Bandai Namco

Strategiespiele

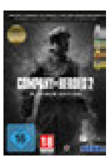
Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind hier Pflicht. Ein guter Mehrspielerteil ebenfalls. Diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 6: Gathering Storm

Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis in die Zukunft. Mit dem zweiten Add-on erreicht das Spiel seinen Höhepunkt und eine Feature-Vielfalt, wie man sie im Rundenstrategie-Genre kaum ein zweites Mal findet.

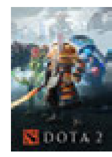
Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: 2K Games



Company of Heroes 2

Das Ostfrontszenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt Company of Heroes 2 mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspielerteil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Getestet in Ausgabe: 07/13
Publisher: THQ



Dota 2

Zehn Spieler, zwei Teams, ein zeitloses Spielprinzip und eines der fairsten Free2Play-Systeme: Dota 2 fesselt dank großer Heldenauswahl und hohen taktischen Anspruches weit über 100 Stunden lang! Die beste Alternative: League of Legends.

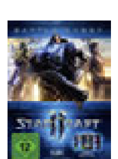
Getestet in Ausgabe: -/-
Publisher: Valve



Shadow Tactics: Blades of Shogum

Forderndes Ninja-Schleichspiel nach Commandos-Muster. Im feudalen Japan schaltet ihr schlaue KI-Gegner aus und wurstelt euch mit einem fünfköpfigen Expertenteam durch die 20 Stunden lange Kampagne. Im Genre aktuell alternativlos.

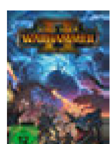
Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Daedalic Entertainment



Starcraft 2: Die komplette Trilogie

Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die Starcraft-2-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Getestet in Ausgabe: 09/10 (Hauptspiel)
Publisher: Blizzard Entertainment



Total War: Warhammer 2

Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachteninszenierung und dem toll umgesetzten Fantasy-Szenario überzeugt. Allerdings war auch der direkte Vorgänger richtig gut.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Sega



XCOM 2

Der Nachfolger des Taktikspiels spricht Fans der Serie wie auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen Massen von Aliens. In Verbindung mit dem komplexen Basismanagement eine süchtig machende Mischung!

Getestet in Ausgabe: 03/16
Publisher: 2K Games

Adventures

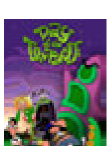
Kluge Rätsel, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. Hier findet ihr die besten Vertreter!



Deponia: The Complete Journey

Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit seiner Angebeteten Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' fiesen Kommentaren. Teil 4, Doomsday, ist ähnlich gut.

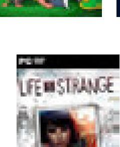
Getestet in Ausgabe: 11/13
Publisher: Daedalic Entertainment



Day of the Tentacle Remastered

Der witzige Kultklassiker um eine bekloppte Zeitreisegeschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren ist das kurze Adventure für jeden Genre-Fan Pflicht.

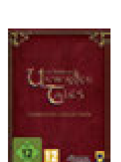
Getestet in Ausgabe: 04/16
Publisher: Double Fine



Life is Strange

Eine emotionale Reise durch die Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die Zeitreise-Story mit ihren harten Entscheidungsmomenten lässt manches Defizit vergessen. Auch gut: das Prequel Before the Storm.

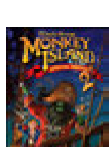
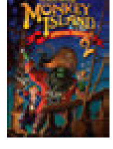
Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Square Enix



The Book of Unwritten Tales

Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspielklischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Der Nachfolger agiert auf ähnlichem Niveau.

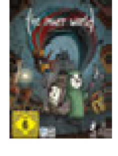
Getestet in Ausgabe: 06/09
Publisher: Crimson Cow

Monkey Island 2: Special Edition

Das HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine lustige Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Getestet in Ausgabe: 08/10
Publisher: LucasArts



The Inner World

Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die bildhübsche, fantasievolle Fortsetzung der Geschichte um die Flötenwesen kam auf 86 Punkte.

Getestet in Ausgabe: 08/13
Publisher: Headup Games

The Walking Dead

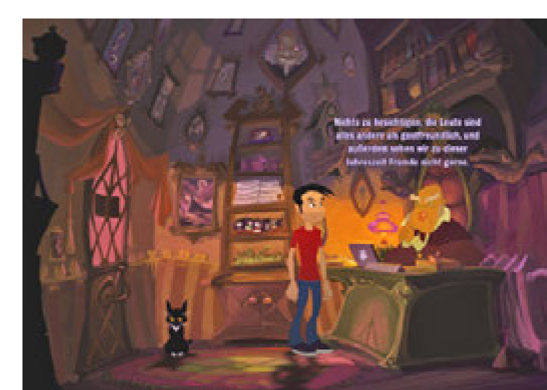
Brillant erzähltes Horrormärchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und bewegenden Szenen. Spielerisch wird nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Getestet in Ausgabe: 01/13
Publisher: Telltale Games

Gibbous: A Cthulhu Adventure

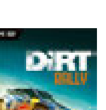
Genau wie das Cthulhu-Monster aus Lovecrafts Feder scheint das Point&Click-Genre zurzeit weder wahrhaft lebendig noch tot zu sein. Ein dreiköpfiges Team aus Transsylvanien haucht nun mit seinem ersten Projekt Gibbous dem Genre etwas Leben ein. Klassischen Adventures wie Monkey Island oder Day of the Tentacle nachempfunden, bietet das Spiel vor allem gameplaytechnisch nicht viel Neues. Wie gewohnt bewegt man sich per Mausklick durch die hübsch gestalteten Bildschirme, sammelt allerlei kuriose Gegenstände und löst skurrile Rätsel. Diese sind zwar nicht gerade anspruchsvoll, glänzen jedoch mit viel Witz und Cthulhu-Charme. Außerdem sind die Lösungen der Denkaufgaben nie, wie es früher oft der Fall war, total abstrus. In typischer Point&Click-Manier punktet auch die Handlung mit sehr viel Humor. Die Hauskatze lernt durch das Nekronomikon das Sprechen, ist jedoch alles andere als begeistert davon. Als tierlieber Mensch legt man sich für das Wohlbefinden des vierbeinigen Gefährten natürlich mit einem ganzen Kult an, auch wenn das Duo manchmal vielleicht einen Tick zu sarkastisch ist. Dazu gesellt sich in einigen Abschnitten des Spiels sogar ein waschechter Noir-Detektiv als dritter Protagonist hinzu, komplett mit bewusst überzogenen Klischees. Zusätzlich zur Story begeistert das Spiel mit einer unverhofft kompetenten Umsetzung – sowohl im künstlerischen als auch spielerischen Sinne – und liebevoller Hingabe zu seinen Point&Click-Vorfahren und Horror-Inspirationen. Für alle Fans des Genre ist Gibbous also definitiv einen Blick wert. Auch Neulinge werden mit dem Titel eine Menge Spaß haben. Bei einem Preis von knapp 20 Euro ist es auch für den Spieler mit eher geringem Budget eine solide Investition.

Marius Heise



Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann.




Dirt Rally

Die Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profiraser ins Schwärmen geraten. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der Kurse auswendig lernen.

Getestet in Ausgabe: 01/16
Publisher: Codemasters



F1 2018

Noch einmal besser: Nachdem die Rennspielreihe schon im vergangenen Jahr zeigte, wie viel Fahrspaß in der Formel-1-Lizenz steckt, legt die 2018er-Edition durch Gameplay-Verbesserungen und neue Inhalte noch einen drauf.

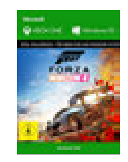
Getestet in Ausgabe: 09/18
Publisher: Codemasters



Forza Motorsport 7

In großartiger Optik und mit grandiosem Geschwindigkeitsgefühl am Steuer eines von 700 Autos über 32 Kurse brausen und dabei eine super Kampagne erleben – das geht nur in diesem Rennspiel ohne knallharten Simulationsanspruch.

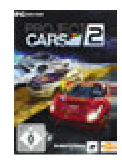
Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Microsoft



Forza Horizon 4

Wenn ein neues Forza Horizon erscheint, ist ihm ein Platz in dieser Liste quasi garantiert: Noch einmal besser als der geniale Vorgänger, führt an dieser Open-World-Racer-Referenz definitiv kein Weg vorbei.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Microsoft



Project Cars 2

Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und Top-Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus weist aber Schwächen auf.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Bandai Namco

Blasphemous

Auch wenn es an Metroidvanias im pixeligen Retro-Look wahrhaftig nicht mangelt, sticht Blasphemous deutlich aus der Masse heraus. Der 2D-Action-Plattformer setzt auf einen ungeheuer düsteren Stil, der jeden Anflug von guter Laune zuverlässig im Keim erstickt. Blasphemous entführt euch in eine albtraumhafte Welt, in der grotesk überzeichnete Religiosität, Schuldgefühle und Sühne das Bild bestimmen. Ihr erkundet die fein gepixelten Kulissen als einsamer Schwertschwinger, kämpft euch so Schritt für Schritt durch die offene, nicht lineare Welt und sammelt dabei versteckte Upgrades, mit denen ihr eure Figur stärker macht. Die Gegner, oft in Form gequälter Seelen, streckt ihr mit derben Combos und blutigen Finishern nieder. Auch die gelungene Musikuntermalung unterstreicht die finstere Grundstimmung hervorragend. Spielerisch ist Blasphemous deutlich fordernder als viele Genre-Vertreter, in manchen Punkten, etwa beim Heil- und Speichersystem oder bei den knackigen Bosskämpfen, ließen sich die Entwickler The Game Kitchen deutlich von Dark Souls inspirieren. Der Preis: faire 24 Euro. **Felix Schütz**



Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten, zusammen zu spielen, sind die Grundvoraussetzung, um in dieser Liste einen Platz für die Ewigkeit zu ergattern.



Final Fantasy XIV: Complete Edition

Das Gesamtpaket zum Japan-MMORPG bietet über 100 Stunden Spielspaß für kleines Geld. Egal ob ihr die Story allein verfolgt oder in der Gruppe Dungeons leer räumt: FF-Fans fühlen sich in dieser Welt bestens aufgehoben.

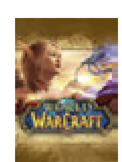
Getestet in Ausgabe: 08/17
Publisher: Square Enix



Guild Wars 2

Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: Guild Wars 2 beeindruckt mit starker Technik, innovativen Quest- und Kampfmechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende Story gibt es obendrauf.

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Ncsoft



World of Warcraft

Liebt es oder hasst es, aber WoW ist wohl das erfolgreichste Online-RPG aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Getestet in Ausgabe: 02/05
Publisher: Blizzard Entertainment



Star Wars: The Old Republic

Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte Star-Wars-Fans und Neueinsteiger im Genre. Coole Zwischensequenzen und die tolle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Electronic Arts

Action/Action-Adventure

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die überzeugendsten Titel. Das Alter des Spiels ist dabei völlig egal.



Batman: Arkham City

Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Gameplay-Mix ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: erst den Vorgänger Arkham Asylum spielen.

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Warner Bros. Interactive



A Plague Tale: Innocence

In dem Action-Adventure mit starkem Story-Fokus fliehen wir im virtuellen Mittelalter vor Pest, Rattenplage und Inquisition. Der Titel glänzt mit tollen Charakteren, einer packenden Story und ganz viel Atmosphäre.

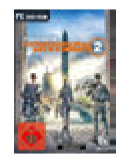
Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Focus Home Interactive



Dishonored: Die Maske des Zorns

Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Der Nachfolger bietet mehr vom guten Spielprinzip mit toll gestalteten Levels.

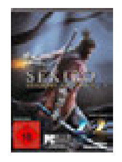
Getestet in Ausgabe: 11/12
Publisher: Bethesda



Tom Clancy's The Division 2

Vollgepackt mit massig Inhalten, verbessertem Gameplay sowie einem detaillierten und abwechslungsreichen Washington D.C., macht das Spiel die Mängel seines Vorgängers vergessen. Der neue Maßstab für Loot-Shooter.

Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Ubisoft



Sekiro: Shadows Die Twice

From Software auf neuen Pfaden: Sekiro bietet nur vereinzelt Rollenspielelemente, verzichtet auf einen Mehrspielerpart und liefert stattdessen herausragende, anspruchsvolle Action im Japan-Setting.

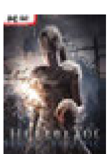
Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Activision



Grand Theft Auto 5

Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

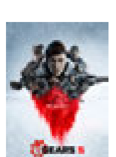
Getestet in Ausgabe: 05/15
Publisher: Rockstar Games



Hellblade: Senua's Sacrifice

Als psychisch labile Kriegerin steigt ihr in eine mittelalterliche Hölle hinab, kämpft aus der Third-Person-Perspektive gegen Gegner und löst Umgebungsrätsel. Unbedingt mit Kopfhörern spielen, denn das Sounddesign ist der Hammer!

Getestet in Ausgabe: 09/17
Publisher: Ninja Theory



Gears 5

Ein spektakulär inszeniertes Action-Abenteuer mit widerlichen Gegnern, fetten Wummen und markigen Sprüchen. Im neuen Teil bietet die Gears-Reihe dank Bot Jack auch eine taktische Komponente – und Open-World-Flair!

Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: Microsoft



Hollow Knight

Ein wunderschönes, hervorragend spielbares Metroidvania, das mit riesigem Umfang glänzt und auch Profis durch seinen knackigen Schwierigkeitsgrad fordert. Die Erzählweise erinnert zudem stark an Dark Souls.

Getestet in Ausgabe: 04/17
Publisher: Team Cherry



Resident Evil 2 Remake

Mehr als 20 Jahre nach dem Original gelingt es Capcom auf beeindruckende Weise, einen Klassiker des Horror-Genres wiederauferstehen zu lassen. Das Remake schafft die perfekte Balance zwischen Oldschool und Moderne.

Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: Capcom



Shadow of the Tomb Raider

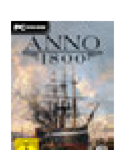
Noch schöner, noch abwechslungsreicher, noch besser und so gestaltet, dass jeder es spielen kann, wie er es bevorzugt: Laras aktuelles Abenteuer lässt sogar den sehr guten direkten Vorgänger im Vergleich alt aussehen.

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Square Enix

Aufbauspiele/Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten, Firmen leiten – will ein Spiel hier vertreten sein, muss es so oder ähnlich ablaufen.

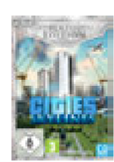




Anno 1800

Zurück im historischen Setting, knüpft die Serie wieder an alte Stärken an und baut diese sinnvoll mit einer ganzen Reihe neuer Features aus. Dazu begeistert das Spiel mit seiner Komplexität auch Aufbauprofis.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Ubisoft



Cities: Skylines

Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich toll steuern und unterstützt massig Mods.

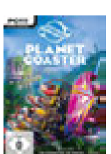
Getestet in Ausgabe: 04/15
Publisher: Paradox Interactive



Die Sims 3

Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

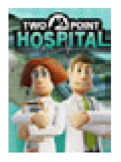
Getestet in Ausgabe: 07/09
Publisher: Electronic Arts



Planet Coaster

Ein famoser Baukasten, in dem man der eigenen Kreativität beim Gestalten von Achterbahnen freien Lauf lassen kann. Die herrliche Aufmachung im Theme-Park-Stil lässt Schwächen beim Wirtschaftsmanagement vergessen.

Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Frontier Developments



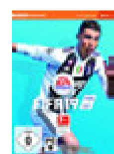
Two Point Hospital

Wie viel Spaß kann es machen, ein Krankenhaus zu managen? Sehr viel, wie diese Aufbau-Sim der Entwickler von Theme Hospital beweist! Abwechslungsreich, herausfordernd und sowohl für Anfänger als auch Profis geeignet!

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Sega

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten.



FIFA 19

Wie es für die Serie und Sportspiele üblich ist, macht FIFA 19 im Vergleich zum Vorgänger keine riesigen Schritte nach vorne. Allerdings wurde mal wieder an den richtigen Schrauben gedreht und im Detail sinnvoll verbessert.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Electronic Arts



Madden NFL 19

Gut, über den schmalzigen, peinlich präsentierten und schlicht unnötigen Story-Modus muss man hinwegsehen. Ansonsten aber optimiert Madden auch in der 2018er-Ausgabe das Gameplay wieder mal konsequent.

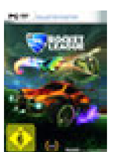
Getestet in Ausgabe: 09/18
Publisher: Electronic Arts



PES 2018

Eine grandiose, realistische Simulation. Das Spielgefühl ist unvergleichlich, das hohe Niveau der Vorjahresversion wird gehalten. Endlich: Die PC-Technik ist dieses Mal mit den Konsolenversionen auf einem Niveau. Wurde auch Zeit!

Getestet in Ausgabe: 10/17
Publisher: Konami



Rocket League

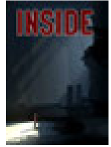
Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mit Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an spaßigen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und guter Lernkurve nie öde werden.

Getestet in Ausgabe: 09/15
Publisher: Psyonix



Special Interest

Welches Genre ist's denn nun? Es gibt Spiele, die sind absolut empfehlenswert, lassen sich aber nur sehr schwer einordnen. Dafür existiert diese Nischentitel-Rubrik.



Inside

Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine verstörende Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem super Sound unterstrichen. Spielerisch punktet Inside mit tollen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Getestet in Ausgabe: 08/16
Publisher: Playdead



Minecraft

In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

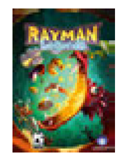
Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Microsoft



Portal 2

Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und schießt euch selbst Ein- und Ausgänge. Brillant! Den famosen Vorgänger sollte man aber auch nicht verpassen.

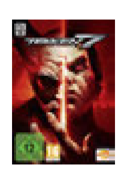
Getestet in Ausgabe: 05/11
Publisher: Valve



Rayman Legends

Brillantes 2D-Hüpfspiel in fantastischer Zeichentrickgrafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln von großartigen Ideen und spielen sich spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger Origins inklusive!

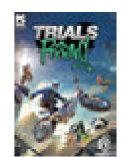
Getestet in Ausgabe: 10/13
Publisher: Ubisoft



Tekken 7

Exzellentes Prügelspiel mit hervorragender Steuerung und hochkomplexem Kampfsystem. Wer sich nicht von der abgefahrenen Japan-Thematik abschrecken lässt, bekommt hier einen würdigen Thronerben der Street-Fighter-Serie.

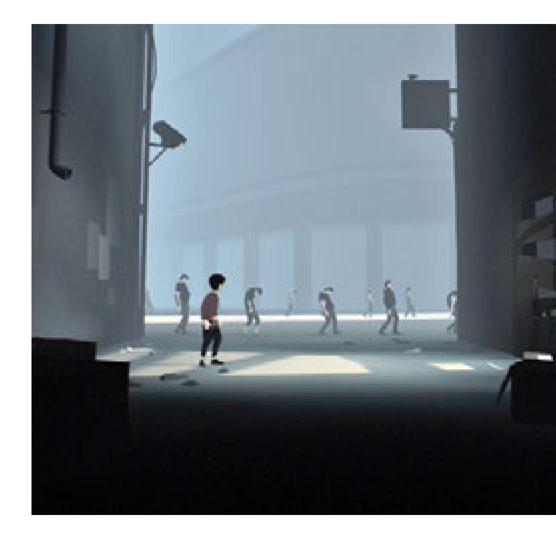
Getestet in Ausgabe: 07/17
Publisher: Bandai Namco



Trials Rising

Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievollen Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Getestet in Ausgabe: 04/19
Publisher: Ubisoft



Plants vs. Zombies: Battle for Neighborville

Ohne Vorwarnung wurde der Nachfolger der Garden-Warfare-Serie veröffentlicht, der erneut mordsspaßige Multiplayer-Schlachten zwischen Pflanzen und Zombies auftischt. Im Kern erwartet euch zwar das altbekannte Spielprinzip, doch ein paar Details haben sich geändert, weshalb die Entwickler das „Garden Warfare" im Titel gestrichen und ersetzt haben. Der bunte Mehrspieler-Shooter bietet pro Seite jeweils drei neue Klassen, darunter auch eine neue Teamklasse: Die Pflanzen verfügen nun beispielsweise über Acorn, eine kleine Eichel, die sich auf Kommando in einen dick gepanzerten Baum verwandeln kann. Auf diesem finden weitere Acorn-Spieler Platz, die dann als eine Art vereintes Geschütz über das Schlachtfeld stampfen. Ebenfalls neu: Ein weiterer Spielmodus, neue PvE- und PvP-Zonen, die ihr zwischen Matches erkunden könnt, frische Maps sowie eine lange überfällige Sprint-Mechanik für jede Heldenfigur! Außerdem gibt's nun keine Sticker und Klassenvarianten mehr, sondern ein Upgrade-System, in dem man seine Helden mit passiven Boni ausstatten kann. Ungewöhnlich: Bis zum 30. September ist Battle for Neighborville zunächst als Founders Edition für 30 Euro erhältlich, das ist im Grunde eine Early-Access-Version; bis zum finalen Release am 18. Oktober 2019 wollen die Entwickler stetig neue Inhalte hinzufügen und diese mit der Community testen. Ab diesem Zeitpunkt kostet das Spiel dann 40 Euro. **Felix Schütz**



SO TESTEN WIR



PC-Games-Award Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Ihn verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 9 Punkten.



Editors'-Choice-Award Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

10, Meilensteine | Das Beste vom Besten. Diese Spiele setzen neue Maßstäbe in ihrem Feld und haben nur wenig Schwächen.

9, Hervorragend | Die besten Spiele des Jahres tummeln sich hier. Hohe Qualität spricht Genre-Liebhaber und Neueinsteiger an.

8, Sehr gut | Sehr gute Spiele mit ein paar Mankos sind in dieser Wertungsregion zu finden.

7, Gut | In diesen guten Spielen überwiegen die Stärken noch immer die vorhandenen Schwächen. Das Potenzial wird jedoch nicht immer ausgeschöpft.

6, Befriedigend | Hier halten sich Vor- und Nachteile die Waage. Für Fans aber sicher einen Blick wert.

5, Ausreichend | Spiele mit starken Schnitzern, denen man nur in Ausnahmefällen Zeit widmen sollte.

1-4, Mangelhaft | Grottige Gute-Laune-Zerstörer, bei denen zu viel im Argen liegt. Finger weg!

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die zehn PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

MAGAZ

Quelle GOG.com

MEIN ERSTES MAL

Pool of Radiance: Wie spielt sich der Rollenspiel-Klassiker heute?

Mit Pool of Radiance startete US-Hersteller SSI 1988 die sogenannte „Gold Box"-Reihe – und legte damit den Grundstein für eine ganze Reihe hochwertiger Rollenspiele mit der begehrten AD&D-Lizenz. Wie schlägt sich der Klassiker heute? Unser Autor Benedikt hat ihn zum ersten Mal gespielt.

Von: Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

TITEL: POOL OF RADIANCE

System: MS-DOS
Genre: Rollenspiel
Publisher: SSI
Entwickler: SSI
Release: Juni 1988
Auch erschienen für: C64, Amiga, Atari ST, NES, Apple II, PC-88, PC-98, Sharp X1

Verdammte Axt! Hätte ich doch gleich herausgefunden, dass ich meine angeheuerten Computer-Mitstreiter im Kampf einfach töten und mir anschließend ihre 1A-Ausrüstung schnappen kann! Tja, dann wäre mein Einstieg in Pool of Radiance sicherlich um einiges sanfter ausgefallen. Und doch bin ich nach gut 15 Stunden Spielzeit ziemlich begeistert von diesem Rollenspielkoloss aus dem Jahr 1988.

Schon immer wollte ich diesen Genreklassiker mal nachholen. Denn Pool of Radiance gilt nicht nur als das erste Computerspiel, das auf dem offiziellen Regelwerk der Brettspielvorlage Advanced Dungeons & Dragons (AD&D) von TSR basiert (heute nur noch D&D), sondern auch als eines der besten Computerrollenspiele aller Zeiten. Es markierte den Startpunkt für die legendäre „Gold Box"-Reihe von US-Entwickler Strategic Simulations, Inc. (SSI), die Ende der 80er- und Anfang der 90er-Jahre bei Rollenspiel-Fans weltweit enorm beliebt war.

Also besorgte ich mir bei GOG.com für knapp zehn Euro die Forgotten Realms: The Archives – Collection Two, die neben Pool of Radiance auch die drei direkten Nachfolger Curse of the Azure Bonds, Secret of the Silver Blades und Pools of Darkness sowie vier weitere SSI-Titel enthält.



Bevor euer Abenteuer in Pool of Radiance startet, erstellt ihr eine sechsköpfige Heldengruppe und würfelt eure Startwerte aus. Sogar Transgender-Charaktere waren anno 1988 schon möglich. Achtet vor allem auf gute AC- und HP-Zahlen, die übrigen Werte dürft ihr auch nachträglich per Hand modifizieren. (Quelle: SSI)



Willkommen in Phlan! Die Hafenstadt im Norden der Vergessenen Reiche ist Dreh- und Angelpunkt des Rollenspiel-Oldies. Eure erste Quest führt euch in die von Monstern besetzten Slums. (Quelle: SSI)



Es piepst und es knarzt: Während die EGA-Grafik mit liebevoll gezeichneten Charakterporträts aufwartet, ist die Soundkulisse des Rollenspiels dürftig und bietet auch keinerlei Musik. In den Slums treffen wir auf eine eher wortkarge Wahrsagerin. (Quelle: SSI)



Die taktisch angehauchten Rundenkämpfe finden in einem separaten Bildschirm statt, in dem ihr das Geschehen aus einer Iso-Ansicht verfolgt. Hier vermöbeln wir gerade eine Gruppe Orks, die sich hinter einer Mauer verschanzt hat. (Quelle: SSI)

Rollenspiel mit P(h)lan

Story und Setting von Pool of Radiance sind im Vergleich mit modernen Rollenspielen angenehm bescheiden und überschaubar: Ihr verkörpert keinen übermächtigen Superkrieger, sondern einfach nur sechs aufstrebende und anfangs noch reichlich unerfahrene Abenteurer, die in den von Monstern befallenen Bezirken der Hafenstadt Phlan für Recht und Ordnung sorgen sollen. Später geht's dann auch raus aus der Stadt und ihr erkundet die angrenzende Wildnis. Einen Oberbösewicht gibt es im Spiel natürlich auch, doch dazu will ich an dieser Stelle nicht zu viel verraten. Pool of Radiance ist wie seine drei Nachfolger in den Vergessenen Reichen (im Original: Forgotten Realms) angesiedelt, wobei ihr mit dem im Norden gelegenen Phlan lediglich einen kleinen Ausschnitt dieses Szenarios aus der Kampagnenwelt von Dungeons & Dragons kennenlernt.

Eure Party, die ihr zu Spielbeginn in typischer Tischrollenspiel-Manier auswürfelt und nachträglich per Werte-Editor modifizieren könnt, dürft ihr auch in die weiteren Teile der Rollenspielreihe importieren. Wer mag, kann vorgefertigte Helden in seine Gruppe übernehmen, davon ist aufgrund deren mäßiger Werte aber abzuraten. Bei der Charaktererstellung kommen schon ein paar Eigenheiten des AD&D-Regelwerks zum Vorschein: So gibt es zwar sechs verschiedene Rassen (Menschen, Elfen, Halb-Elfen, Gnome, Zwerge, Halblinge), vier Grundklassen (Kämpfer, Magier, Kleriker, Dieb) und vier verschiedene Gesinnungen von „superlieber Kerl" bis „echt übles Arschloch", doch letztlich sind nur wenige Gruppenzusammenstellungen wirklich sinnvoll. Nur nichtmenschliche Rassen können auch mehreren Klassen angehören, weshalb zum Beispiel Kombinationen wie Krieger-Magier-Kleriker oder Krieger-Dieb möglich sind. Allerdings genießen Menschen gegenüber anderen Rassen bei den ohnehin recht niedrig angesetzten Levelcaps Vorteile und können als einziges Volk unbegrenzt aufsteigen. Weiterhin sind Frauen generell schwächer als Männer und Diebe spielerisch nahezu nutzlos. Außerdem gibt euch die Klasse vor, welche Rüstungen und Waffen vom Charakter getragen werden können.

Würde ich nun weiter ins Detail gehen, könnte ich darüber gleich ein ganzes Buch schreiben. Ich habe meiner Auftraggeberin Maria Beyer-Fistrich nach meinem epischen Text zu Final Fantasy 6 (auf www.pcgames.de nachlesbar) jedoch versprochen, mich diesmal etwas kürzer zu fassen. Klappt ja super. Hust.

Da eure Party-Auswahl für den weiteren Spielverlauf von ziemlich großer Bedeutung ist: Wenn ihr vorhabt, Pool of Radiance zu spielen, dann haltet im Netz nach guten Charakter-Guides Ausschau, um euch eine schlagkräftige Party zu kreieren. Ein sorgfältiger Blick in ein sauber recherchiertes Wiki kann ebenfalls nicht schaden, um sich auf das bevorstehende Abenteuer vorzubereiten.

Schön überschaubar

Habt ihr die Charaktererstellung gemeistert, geht's endlich los. Aufträge erhaltet ihr stets beim Stadtrat von Phlan, der als zentraler Questgeber fungiert. Was mir in Pool of Radiance von Anfang an sehr gut gefallen hat: Hier gibt es weder hunderte Nebenmissionen noch verschachtelte Story-Stränge oder parallel verlaufende Geschichten, sondern einfach nur einen großen Handlungsbogen. Und jederzeit klar formulierte Aufgaben in einer halboffenen Spielwelt, durch die ich vom Programm gut geführt werde. Erst soll ich die Slums von Kobolden, Orks und Goblins säubern, dann geht's weiter in die Festung Sokal Keep in der Bucht von Phlan, wo ich mich zusätzlich um Untote kümmere, dann in den Bezirk Kuto's Well und so weiter. Habe ich einen Job erledigt, kehre ich zum City Council zurück und freue mich über Gold, Juwelen und vor allem Erfahrungspunkte, die ich für die Klassenaufstiege meiner Helden benötige. Für Letztere muss ich wiederum den jeweiligen Klassenlehrer aufsuchen und diesen auch fürstlich für seine Dienste entlohnen, denn umsonst ist in Pool of Radiance nur der Tod. Bei Händlern decke ich mich zudem mit neuen Waffen und Rüstungsteilen ein. Dann ziehe ich weiter ins nächste Gebiet.

Das Tolle an diesem System: Ich weiß immer, was als Nächstes zu tun ist und habe konkrete Ziele vor Augen. Somit besteht auch nie die Gefahr, dass ich mich in Nebenmissionen verliere und irgendwann vergessen habe, worum es in der Hauptstory eigentlich geht. Und habe ich einen bestimmten Bereich von Monstern befreit, tauchen dort auch keine neuen mehr auf. Nein, dann weiß ich: So langsam geht's in Phlan wieder aufwärts – und ich habe das fertiggebracht! Das ist ein ungemein befriedigendes Gefühl.

Davon mal abgesehen: Nach all den Skyrims und Witchers mit ihrer Open-World-Gigantomanie und ihren überbordenden Möglichkeiten ist eine derart übersichtliche



In den ersten Spielstunden ist vor allem der „Sleep"-Zauber äußerst nützlich. Einmal angewendet, lässt er gleich mehrere Feinde selig einschlummern – und wir können sie ohne Gegenwehr gnadenlos abschlachten. (Quelle: SSI)



Rast muss sein! Am schön gezeichneten Lagerfeuer könnt ihr jederzeit euren Spielstand sichern und Zaubersprüche pauken. (Quelle: SSI)



Nerviges Magiesystem: Da die Zauberklassen offenbar ziemlich vergesslich sind, lernt ihr eure favorisierten Sprüche immer aufs Neue. (Quelle: SSI)



Wie aufbauend: Der Begleittext macht uns darauf aufmerksam, dass wir in einem verdammt ungemütlichen Gebiet gelandet sind, aus dem die wenigsten Abenteurer lebend zurückkehren. (Quelle: SSI)

Fantasy-Welt eine wahre Wohltat. Ich kann zwar bis zu drei Quests gleichzeitig und theoretisch in beliebiger Reihenfolge angehen und habe somit eine gewisse Wahlfreiheit. In der Praxis ergibt es aber Sinn, die insgesamt über ein Dutzend Aufträge in der vom Stadtrat genannten Reihenfolge abzuarbeiten, da eure Gruppe gerade zu Beginn ziemlich schwach auf der Brust ist. Ihr könnt optional zwei zusätzliche NPCs anheuern, die gegen einen Teil der Beute an eurer Seite kämpfen, dennoch empfand ich Pool of Radiance gerade in den ersten ein, zwei Stunden als echten Brocken. Bis ich dann eben – siehe Einleitung – dank eines Beitrags im GOG.-com-Forum (https://www.gog.com/forum/forgotten_realms_collection/whats_a_good_party_for_pool_of_radiance) zufällig erfuhr, dass ich die KI-Söldner auch einfach töten und mir ihre zu Spielbeginn fast schon übermächtigen Waffen und Rüstungen schnappen kann. Attack Ally? Yes! Danach wurde es dann deutlich leichter. Ob eine solche Vorgehensweise allerdings im Sinne von SSI war, sei mal dahingestellt.

Weltenerkundung durchs 3D-Guckloch

Die Exploration von Phlan funktioniert wie in anderen Rollenspielen dieser Zeit, etwa Might and Magic oder The Bard's Tale (welches ich, Asche auf mein Haupt, leider auch nie gespielt habe). Ihr seht links einen kleinen 3D-Ausschnitt der aktuellen Umgebung, in dem auch die Porträts von NPCs und Monstern eingeblendet werden, sobald ihr auf welche trefft. Per Tastatur steuert ihr eure Truppe dann blockweise durch die Spielwelt. Rechts neben dem Sichtfenster sind eure Charakternamen nebst Armor Class (AC) und Hitpoints (HP) aufgeführt – je niedriger der AC- und je höher der HP-Wert, desto besser. Am unteren Bildschirmrand bekommt ihr den begleitenden Text angezeigt, der beschreibt, was gerade in der Spielwelt vor sich geht.

Hier kann es aber auch durchaus passieren, dass mich das Spiel auffordert, einen Blick in einen bestimmten Eintrag des Adventurers Journal (https://archive.org/details/Pool_of_Radiance_Adventurers_Journal) zu werfen – ein 38 Seiten starkes Heft, das seinerzeit der golden umrandeten Spielbox beilag. In der GOG.com-Version steht es als PDF-Datei zum Download bereit. Ebenso wie auch das noch umfangreichere Clue Book (https://archive.org/details/Pool_of_Radiance_Clue_Book), in dem ihr detaillierte Karten, Tipps zu den Schauplätzen, Rassen und Klassen, den Feindtypen, dem Kampfsystem, den Zaubersprüchen und vielem mehr findet. Beide PDFs habe ich nebenbei beim Spielen immer wieder konsultiert, denn sie enthalten in der Tat enorm hilfreiche Hinweise.

Kämpfe wie in einem Rundenstrategiespiel

Da ihr in Pool of Radiance quasi die Kammerjäger von Phlan seid, verbringt ihr einen großen Teil der Spielzeit mit den in einem separaten Bildschirm ablaufenden Kämpfen. Sie erinnern mit ihrer isometrischen Draufsicht und der taktischen Komponente an Rundenstrategiespiele – angesichts des Backgrounds von SSI kein Wunder. In dem komfortablen Bildschirm seht und befehligt ihr die einzelnen Mitglieder eurer Party (deren Icons übrigens im Spiel jederzeit optisch und farblich verändert werden können) sowie die euch gegenüberstehenden Feinde, die in der Regel deutlich in der Überzahl sind. Ihr müsst euch mit Nahkampfattacken und Distanzangriffen per Pfeil und Bogen oder Feuerball nicht selten gegen ganze Heerscharen zur Wehr setzen, weshalb die Gefechte auch mal eine halbe Stunde und länger dauern können. Dank der taktischen Tiefe sind sie aber nie langweilig, im Gegenteil. So gilt es zu überlegen, wie man seine Figuren in den von Mauern begrenzten Arealen optimal positioniert und welchen Feind man sinnvollerweise als Nächstes angreift.

Gemein: Wenn kurz vor Ende eines ausufernden Kampfes ein Partymitglied stirbt, könnt ihr eigentlich direkt euren letzten Spielstand laden, denn einen – obendrein richtig teuren – Wiederbelebungszauber beherrschen nur die Heiler in den Tempeln von Phlan. Doch deren Service in Anspruch zu nehmen, ist keine wirkliche Option – per „Raise Dead"-Spruch wiederbelebte Charaktere verlieren sämtliche Erfahrungspunkte ihres aktuellen Klassenlevels. Wo wir gerade schon beim Thema Erfahrungspunkte sind, auch das ist erwähnenswert: Für in der Spielwelt entdeckte Schätze und erledigte Quests kassiert ihr in Pool of Radiance deutlich mehr XP als für gewonnene Kämpfe. Deswegen ist Kampf-Grind keine probate Methode, um schneller im Level aufzusteigen. Sehr sympathisch!

Zauberer-Amnesie und Geld-Chaos

Damit wären wir bei den bereits kurz angerissenen Eigenheiten des AD&D-Systems angelangt. SSI hielt sich in Pool of Radiance



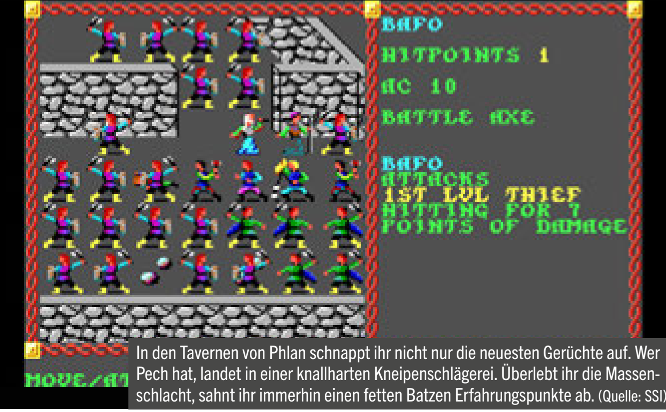
Die Levelcaps der vier Klassen sind recht niedrig angesetzt – mehr als sechs bis neun Stufen könnt ihr im Spielverlauf nicht aufsteigen. Das liegt auch daran, dass Pool of Radiance den Auftakt zu vier Rollenspielabenteuern mit „Forgotten Realms"-Szenario bildete, die idealerweise von der gleichen, immer stärker werdenden Gruppe absolviert werden. (Quelle: SSI)



Manche Gegner in Pool of Radiance haben es ganz schön in sich. Zum Beispiel diese fiesen Trolle und Oger, die euch am Ende der Slums erwarten. (Quelle: SSI)



Mission erfüllt! Nach getaner Arbeit kehren wir zum Stadtrat von Phlan zurück und freuen uns über Erfahrungspunkte, Beute und Ruhm. (Quelle: SSI)



In den Tavernen von Phlan schnappt ihr nicht nur die neuesten Gerüchte auf. Wer Pech hat, landet in einer knallharten Kneipenschlägerei. Überlebt ihr die Massenschlacht, sahnt ihr immerhin einen fetten Batzen Erfahrungspunkte ab. (Quelle: SSI)

derart akribisch an die Pen&Paper-Vorlage, dass ihr euch mit einigen Ungereimtheiten herumschlagen müsst. Die etwas nervigen Restriktionen des Charaktersystems habe ich schon angesprochen. Richtig schlimm ist jedoch das Magiesystem, das komplett ohne Ressourcen wie das sonst so gängige Mana auskommt. Das wäre an sich ja kein Problem. Doch um in oder außerhalb eines Kampfs Zaubersprüche einsetzen zu können, müssen eure magisch begabten Charaktere diese beim gemütlichen Rasten am Lagerfeuer erlernen und können sie dann lediglich ein paar Mal nacheinander einsetzen. Danach haben sie die Sprüche „vergessen“ und ihr müsst die Prozedur wiederholen. Hä, was, wie bitte? Und natürlich ist auch die Anzahl an verschiedenen Zaubern, die ihr gleichzeitig memorieren könnt, stark begrenzt. Das führt dann nicht selten dazu, dass mir genau dann ein spezifischer Spruch fehlt, wenn ich ihn gerade gut gebrauchen könnte. Ist mir mit „Detect Magic“ immer wieder passiert: Dieser nützliche Zauber zeigt euch nach einem Kampf beim Looten den wirklich guten Kram an – den ich dann allerdings nicht identifizieren kann, weil mein Kleriker ihn aktuell nicht im Portfolio hat.

Davon abgesehen sind viele Zauber für die Tonne: Zu Beginn ist vor allem „Sleep“ (schläfert mehrere Feinde gleichzeitig ein) eine Macht, später haut ihr Kobolde und Co. primär per Feuerball aus den Latschen. Dazwischen mit „Cure Light Wounds“ (dem einzigen Heilspruch im Spiel) ein bisschen heilen, das war's im Großen und Ganzen auch schon. Okay, das ist ein wenig übertrieben – je nach Situation und Feindtyp kommen auch andere Sprüche zum Einsatz, doch insgesamt ist das Magiesystem nicht die größte Stärke von Pool of Radiance.

Nicht weniger sinnbefreit: das Geldsystem. Es gibt mit Kupfer, Silber, Electrum, Gold und Platin gleich fünf (!) verschiedene Währungen, die mir das Spiel allerdings nicht im Detail erklärt. Wer's genau wissen will, ich habe es recherchiert: 200 Kupfer sind so viel wert wie 20 Silber, was zwei Electrum entspricht, die wiederum ein Gold ergeben. Und ein Gold ist ein Fünftel Platin. Alles klar?!

Die Liste an Eigenarten ließe sich noch um einige Punkte ergänzen. Damit Maria aufgrund meines langsam nun doch ziemlich ausführlichen Textes aber nicht die Vollkrise bekommt, verweise ich an dieser Stelle auf die hervorragende Pool-of-Radiance-Folge (https://www.stayforever.de/2017/09/pool-of-radiance-folge-69/) des Retro-Podcasts Stay Forever. Hier werden weitere Logikprobleme des Spiels ausführlich besprochen.

Mein Fazit: Gut gealterte Rollenspiel-Legende

Wow, Pool of Radiance hat mich wirklich eiskalt erwischt! Es dauerte zwar ein paar Stunden, bis ich mich mit der sperrigen Tastatursteuerung, der umständlichen Inventarverwaltung, dem knarzigen Sound und den diversen Eigenheiten angefreundet hatte, doch dann kam ich kaum mehr vom Rechner weg. Die Erkundung der Spielwelt, die rundenbasierten Kämpfe und insbesondere das Hegen und Pflegen meiner Charaktere halten mich bei der Stange – selbst dann, wenn mal wieder mein Kleriker kurz vor Ende eines zwanzigminütigen Kampfes stirbt. Doch gerade das Learning-by-Doing-Prinzip – Spielstand laden und es anschließend besser machen – beschert mir hier merkwürdigerweise sehr viel Spaß.

Als riesigen Pluspunkt empfinde ich den tollen, stets übersichtlichen Schauplatz: Phlan hat selbst in Uralt-EGA-Grafik jede Menge Charme und es ist immer wieder befriedigend, nach einem erledigten Job zum Stadtrat zurückzukehren, meine Belohnung abzuholen und mich als Retter der Stadt zu fühlen. Klar ist aber auch, dass man schon Lust auf Retroflair haben und bereit sein muss, sich in das komplexe und mitunter sperrige Spielsystem von Pool of Radiance einzuarbeiten. Da ist es auch keine Schande, wenn man einen guten Walkthrough (etwa https://gamefaqs.gamespot.com/pc/564785-pool-of-radiance/faqs/73869) zu Rate zieht. In dem Spiel stecken unglaublich viele Facetten und Details, für deren Erforschung mir im Alltag schlichtweg die Zeit fehlt. Apropos: Ich selbst habe es bislang nicht ausprobiert, doch laut Experten ist das kostenlose und mit der GOG.com-Version kompatible Tool Gold Box Companion (http://gbc.zorbus.net) empfehlenswert, wenn man sich das SSI-Werk etwas vereinfachen möchte.

Ich für meinen Teil bin jedenfalls von Pool of Radiance schwer begeistert: Die Tatsache, dass ich es hier mit einem über 30 Jahre alten Spiel zu tun habe und SSI damals nur sehr begrenzte Mittel zur Verfügung standen, um eine realistische Rollenspielwelt zu gestalten, hat mich beim Spielen angesichts des beeindruckenden Resultats immer wieder fasziniert. Trotz seines ehrwürdigen Alters wirkt Pool of Radiance selten antiquiert; es fühlt sich für mich erstaunlich zeitgemäß und durchdacht an. Ich werde auf jeden Fall nicht ruhen, bis Phlan befreit ist. Und wer weiß, vielleicht ziehe ich danach mit meiner Party auch gleich noch durch den Nachfolger Curse of the Azure Bonds. ❑

ÜBER DEN AUTOR

Benedikt Plass-Fleßenkämper, Jahrgang 1977, arbeitet seit über 20 Jahren als Spielejournalist und leitet seine eigene Medienagentur. Als vielbeschäftigter Mensch hat Benedikt neben seinem Beruf noch weitere Leidenschaften: Er ist nicht nur mehrfacher Vater, sondern auch begeisterter Langstreckenläufer und trainiert eine Jugendfußballmannschaft. Zudem war er Sänger, Gitarrist und Songwriter einer Indiepop-Band. Aufgrund seiner Zeitknappheit sind ihm leider so einige Spieleperlen durch die Lappen gegangen. Doch das wilde Bandleben ist vorbei, die Kinder sind aus dem Gröbsten raus, der nächste Marathon kann warten – und Benedikt hat nun endlich wieder mehr Zeit zum Spielen! In seiner Artikelreihe „Mein erstes Mal“ fühlt er unsterblichen Klassikern, großen Hits und angeblichen Meilensteinen auf den Zahn: Wie spielt sich der vermeintliche Kracher Jahre später für jemanden, der ihn damals verpasst hat und nun zum allerersten Mal erlebt?


Quelle: Medienagentur plassma/Nick Stabel

Vor 10 Jahren

Ausgabe 10/2009

Von: Marco Kilian & Lukas Schmid

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Heften



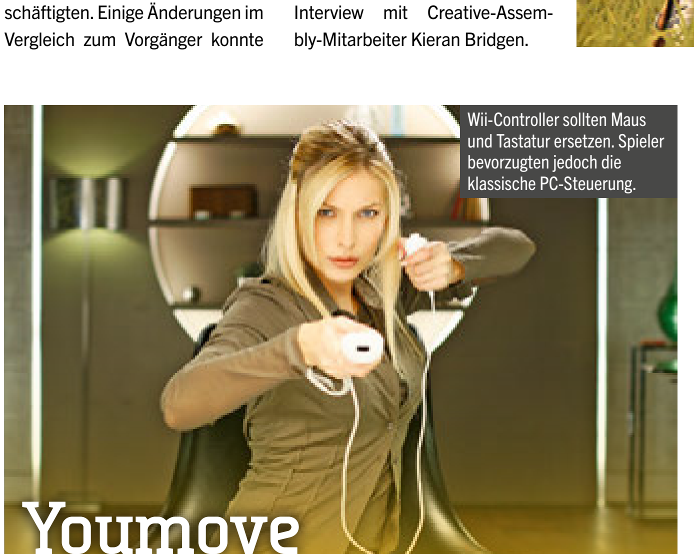
► Die Oktoberausgabe der PC Games im Jahr 2009 war mit einigen vielversprechenden Spielen gefüllt. Wir kämpften uns durch Drakensang 2, schlüpften in die Rolle eines kleinen französischen Feldherrn und stellten Modifikationen zu Spieleklassikern vor.

Napoleon: Total War

En garde, Monsieur Bonaparte!

Fans der Reihe konnten sich freuen, denn der Spieleentwickler Creative Assembly kündigte für das Spiel Empire: Total War mit Napoleon: Total War einen Nachfolger mit berühmter Besetzung an. In dem Spiel schlüpften wir entweder selbst in die Rolle des kleinen, aber brillanten französischen Feldherren, oder wir schrieben die Geschichtsbücher um und bezwangen ihn als die Gegenseite. Die Kampagne umfasste drei Kapitel, die sich jeweils mit einem wichtigen Krieg Napoleons auf dem Weg an die Spitze beschäftigten. Einige Änderungen im Vergleich zum Vorgänger konnte unser Tester beim eigenständigen Ableger der Serie dennoch feststellen. Napoleon hatte zum Beispiel viel mehr Einfluss auf die Moral seiner Truppen als noch seine Vorgänger. Neben Gesundheit und angemessener Versorgung war die Moral einer der drei Schlüssel für einen erfolgreichen Kampf. Die Entwickler wollten zudem ihrem Ruf gerecht werden, besonders auf kleine Details zu achten, und setzten auf noch mehr Variation, zum Beispiel bezüglich der Gesichter der Soldaten. Abgerundet wurde die Vorschau durch ein Interview mit Creative-Assembly-Mitarbeiter Kieran Bridgen.

Mächtiger Kampfzwerg: Napoleon Bonaparte nimmt im Spiel nicht einfach nur am Kampf teil, sondern wirkt positiv auf die Moral seiner Truppen.



Wii-Controller sollten Maus und Tastatur ersetzen. Spieler bevorzugten jedoch die klassische PC-Steuerung.

Youmove

Körpereinsatz statt Maus und Tastatur

Fast 13 Jahre ist es mittlerweile her, dass die Nintendo Wii auf den Markt kam. 2009 wollte man den Erfolg der Spielekonsole auch auf den PC übertragen. Das Programm Youmove ermöglichte die Verbindung einer Wii-Fernbedienung mit dem Computer. Das System klang vielversprechend und punktete vor allem durch eine einfache Installation. Die Entwickler S.A.D. designten die Software nicht nur für Film- und Musikapps, sondern wollten ebenfalls den Spielemarkt mit einigen Exklusivtiteln erobern. Die Idee des vollen Körpereinsatzes setzte sich allerdings nicht durch und bereits im Jahr 2010 wurde die Software das letzte Mal aktualisiert. Viele von euch werden wahrscheinlich noch nie davon gehört oder sie zumindest schon wieder aus dem Gedächtnis verdrängt haben. Es sind immerhin zehn Jahre vergangen, seitdem das Programm auf den Markt kam.

Need For Speed: Shift

Ein erwachsen gewordenes Rennspiel

Zu der Need-for-Speed-Reihe gehören mittlerweile gefühlt 10.000 Ableger. Im September 2009 gesellte sich Need for Speed: Shift dazu. Weg von der Arcade-Simulation der Vorgänger und hin zu einem authentischeren, gar erwachsenen Fahrgefühl, hieß die Devise des Rennspiels. Der Ansicht unseres Ex-Kollegen Manfred Reichl nach war der Übergang gelungen, doch Spieler, die an der vorherigen Spielpräsentation Gefallen gefunden hatten, wurden unter Umständen enttäuscht. Auch aus technischer Sicht rutschte Need for Speed: Shift nicht ungebremst ins Kiesbett. Heftige Ruckler, die bis dahin jedes Spiel der Reihe geplagt hatten, waren quasi nicht mehr existent, zumal sich das Spiel bezüglich der Grafik echt sehen lassen konnte. Die Musik konnte sich ebenfalls sehen oder besser gesagt hören lassen. Unterschiedliche Schwierigkeitsgrade stellten die Spieler vor immer neue Herausforderungen und so schafften es nur die Besten der Besten an die Spitze der virtuellen Need for Speed World Tour.



Blechschäden verunstalteten nicht nur den Wagen, sondern konnten per Einstellung auch die Fahrphysik beeinträchtigen.

Starcraft 2

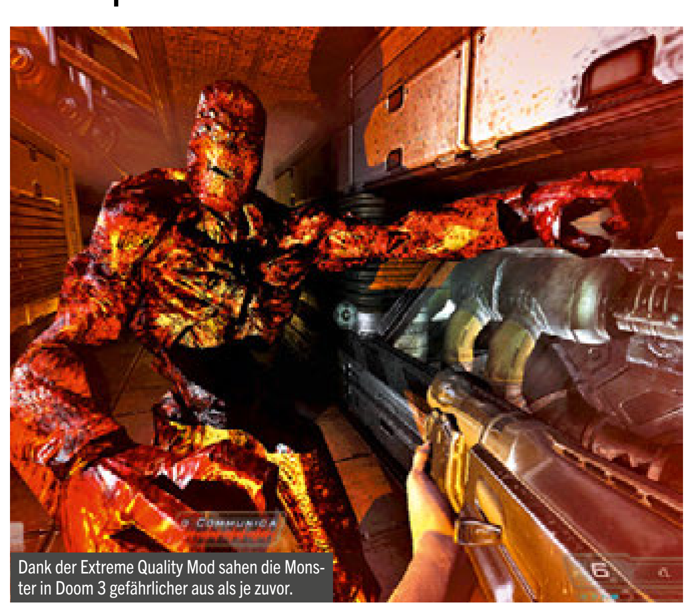
Strategieknaller im Solisten-Check

Während das letzte Spiel inzwischen schon fast eine Dekade hinter uns liegt und wir uns fragen, wann wir endlich einmal den offiziellen dritten Teil sehen werden, fieberte die Redaktion anno 2009 noch Starcraft 2 entgegen; genauer gesagt Starcraft 2: Wings of Liberty. Weil das Spiel so gewaltig werde, erklärte Entwickler Blizzard damals, würde der zweite Teil der Reihe als Sub-Trilogie erscheinen. Zwar war der (damals noch unbekannte) Releasetermin von Wings of Liberty, der 27. Juli 2010, noch ein ganzes Stück weg. Trotzdem durften wir bei den Entwicklern schon einen ausführlichen Blick auf die Singleplayer-Kampagne des Abenteuers werfen. Und was wir dort zu spielen bekamen, überzeugte uns sowohl durch die tolle Technik als auch durch das ansprechende und komplexe Gameplay. Lediglich das etwas behäbige Tempo und den fehlenden „Pep" bemängelten wir damals in unserem Artikel. Da vertrauten wir allerdings darauf, dass sich dieses Problem in den höheren Schwierigkeitsgraden in Luft auflösen würde.


Für damalige Verhältnisse war Starcraft 2 ein ziemliches Technik-Brett und überzeugte durch tolle Effekte und allerlei hübsche Grafik-Spielereien.

Was wurde 2009 so gezockt?

Selbst Spieleklassiker können durch Modifikationen noch besser gemacht werden.


Dank der Extreme Quality Mod sahen die Monster in Doom 3 gefährlicher aus als je zuvor.

Modifikationen für Spiele finden heutzutage immer größere Beliebtheit im Videospieluniversum. Aber auch schon vor zehn Jahren arbeiteten Fans und Entwickler hart an Erweiterungen für ihre Lieblings-Games. In einem Spezialabschnitt der Oktoberausgabe stellten wir einige Mods vor, die Spiele wie Grand Theft Auto 4, Half-Life 2 und The Elder Scrolls 4: Oblivion in neuem Licht erstrahlen ließen. Half-Life 2 bekam beispielsweise mit Mission Improbable eine Einzelspieler-Mod, die etwa 45 Minuten in Anspruch nahm und vor allem durch ein gelungenes Leveldesign punkten konnte. Noch ambitionierter war die deutsche Mod Zeitgeist. Der Spieler schlüpfte in die Rolle des Reporters Robert Czerny und ermittelte im Europa der 1930er-Jahre gegen den Drahtzieher eines Bombenanschlags. Für Doom 3 alleine stellten wir auf einer ganzen Doppelseite fünf unterschiedliche Erweiterungen vor. Jeweils zwei Mods für Single- und Multiplayer sowie ein Grafikupdate nahmen wir genauer unter die Lupe. Modder Lord Kain veröffentlichte nach den ersten beiden Teilen damals auch die dritte Episode seiner Erweiterung Adash: Stadt der Magie für The Elder Scrolls 4: Oblivion. Die Mod zeichnete sich vor allem durch wundervoll gestaltete Landschaften und professionell eingesprochene Dialoge aus. Fans konnten sich auf circa acht Stunden Kampf und Zauberei einstellen. Die Grafik von GTA 4 wurde ebenfalls durch Modifikationen von Boris Vorontsov aufgehübscht. Bessere Reflexionen auf Fahrzeugen sowie das überarbeitete Anti-Aliasing ließen die Open World in neuem Glanz erstrahlen. Aber nicht nur die GTA-Welt, sondern alle Spiele, die Mods bekamen, machten einen noch besseren Eindruck.

Assassin's Creed 2

Größer, besser und facettenreicher als der Vorgänger

Weiß eigentlich jemand, wie viele verschiedene Assassin's-Creed-Teile es mittlerweile gibt? Nein? Nicht schlimm, doch vor zehn Jahren hatte man es noch um einiges leichter, denn da stand gerade einmal das zweite Abenteuer der Serie in den Startlöchern. Wir tauchten ein in das Italien des 15. Jahrhunderts, eines sehr durch die Renaissance geprägten Zeitalters. Unser neuer Held Ezio Auditore di Firenze konnte schon viel mehr in der Spielwelt anstellen als sein Vorgänger Altair. In den Kanälen Venedigs unterzutauchen oder Gegner mit seiner Giftklinge in den Wahnsinn zu treiben waren nur zwei der genannten Beispiele. Außerdem stand ihm eine größere Auswahl unterschiedlicher Waffen zur Verfügung, die in vier Klassen aufgeteilt waren: Schwerter, Dolche, Keulen und Zweihänder. Erstmals griff- und abschussbereit waren für den Assassinen Pistolen immer in Griffweite, die allerdings nach dem Abfeuern alle nahen Gegner alarmierten und somit taktisch eingesetzt werden mussten. Auch die Welt vergrößerten die Entwickler und versuchten, durch neue Nebenaufträge die sehr eintönigen Sidequests aus dem Vorgänger interessanter zu gestalten. Eine verbesserte KI, die den Protagonisten sogar über die Dächer der Stadt verfolgen konnte, brachte ebenfalls frischen Wind mit sich. Damals wurde es von unserer Seite nur vorsichtig prognostiziert, mittlerweile ist es aber Gewissheit: Assassin's Creed 2 ist immer noch für viele Spieler einer der besten Teile der Reihe.


Verfolgungsjagden auf Kutschen sorgten für abwechslungsreiche Nebenmissionen.

ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Nachdem ich mich in der letzten Ausgabe über die sogenannten „Metzgersfragen“ (saublöd) ausgelassen habe, möchte ich da noch einmal nachlegen und die charmante, aber ungekrönte Königin der Metzgersfragen vorstellen.“

Ich war mit dem Motorrad Richtung Frankfurt unterwegs, als kurz hinter Würzburg mein Hinterreifen ebenso plötzlich wie unerwartet das Zeitliche segnete. Da sich die Grundkonstellation (Gummi unten, Rosshirt oben) nicht änderte, ging ich von keinem großen Problem aus und rief „meinen“ Pannennotdienst an. „Guten Tag, Rosshirt am Apparat. Mitgliedsnummer xyz. Ich habe mit meinem Motorrad eine Reifenpanne“. „Haben Sie einen Reservereifen dabei“? „Gute Frau, erwähnte ich nicht eben, dass es sich bei meinem Gefährt um ein Motorrad handelt“? „Also haben Sie nun einen Reservereifen“? „Moment – ich geh mal nachsehen“.

Etliche Autofahrer mögen sich gewundert haben, warum auf dem Seitenstreifen der Autobahn ein Motorrad steht, dessen Besitzer bayrische Volkstänze aufführt, in Verbindung mit einer Urschreitherapie.

Es sind nun mal meistens die kleinen Dinge, die mich am Sinn des Universums zweifeln lassen. Für Adrenalinschübe und extremen Blutdruck sorgte auch das Dahinscheiden meines Fernsehers. Dass er hin war, war nicht das Problem – ein neuer wurde bestellt um bereits am nächsten Tag geliefert. Etwas größer, 4K, Netflix und Prime schon eingebaut: Das Ding kann alles, außer Kaffeekochen. Ich bin damit auch hochzufrieden, wäre da nicht die Fernbedienung. Von der Haptik erinnert sie mich frappant an meine frühe Kindheit. Ich hatte damals ein Kindertelefon; die Tasten der FB fühlen sich genauso an, wenn mich meine Erinnerung nicht trügt. Lediglich die Stimmen von Micky, Donald und Goofy fehlen. Die winzigen Tasten sind meist selbsterklärend – so der Idealzustand. Im richtigen Leben ist aber ein Studium des Handbuchs vonnöten, um bestimmte Funktionen in den Untermenüs eines Untermenüs aufzurufen. Der Sadist, der hierfür die Verantwortung trägt, sollte mit mindestens fünf Schlägen auf den nackten Ar*** bestraft werden – auszuführen von jedem Opfer von dem Ding, das sie großspurig als „Fernbedienung“ bezeichnen. Als besonderen Spaß hat sich die Firma einfallen lassen, dass man die FB auch relativ genau auf eine bestimmte Stelle des Fernsehers richten muss. Da sitz ich nun auf meinem Sofa, ziele wie ein Scharfschütze auf die rechte untere Ecke, nur um festzustellen, dass ich entweder lausig zielte, oder doch im falschen Untermenü gelandet bin. Nein, ich rege mich nicht auf. Universalfernbedienungen sind bereits erfunden!

„Mama, Mama! Im Garten stinkt es so, weil der böse Mann von nebenan eine Fernbedienung grillt und dabei gruselig kichert!“ Habe ich erwähnt, dass ich einen merkwürdigen Ruf in der Nachbarschaft habe? Unverdienterweise! Wussten Sie, dass eine Fernbedienung zwar schmilzt und bei hoher Hitze durchaus glühen kann, aber nicht brennt? Und wussten Sie auch, dass eine geschmolzene Fernbedienung nicht mehr vom Grillrost zu entfernen ist?

Was sind eigentlich die Kleinigkeiten, die Ihre Halsschlagadern anschwellen lassen?

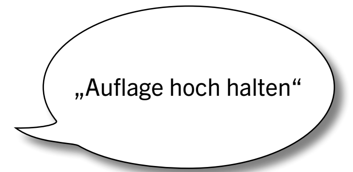
Spamedy



Hallo, du hast eine Spende von 500.000,00 EUR, ich gewann die Amerika-Lotterie in Amerika im Wert von $ 40 Millionen, und ich gebe einen Teil davon fünf glücklichen Menschen und Wohltätigkeitshäusern in Erinnerung an meine verstorbene Frau, die an Krebs gestorben ist. Kontaktieren Sie mich für weitere Details:

Wenn seine Frau wüsste, dass er mit dieser Masche Leute auf eine mehr als dubiose Webseite locken will, würde sie vermutlich im Grab rotieren. Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy“, das sich aus, logisch, Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme.

Rezept



Lieber Rainer,

als jemand, der die PC Games seit der zweiten Ausgabe regelmäßig liest, gehöre ich sicher zu den

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehört ihr auch dazu?



Wenn ihr die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnet, seid ihr vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media GmbH/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

älteren Lesern. Nach so vielen Jahren sehe ich mich nun zum ersten Mal genötigt, dir unbedingt eine E-Mail zu schreiben.

In Zeiten intensiver Nutzung des Internets haben Printmedien bekanntermaßen Probleme, ihre (Print-) Auflage so hoch zu halten, dass der Bestand des Unternehmens sichergestellt bleibt. Hier sind innovative Lösungen gefragt. In dieser Beziehung ist euch ein genialer Schachzug geglückt.

Konkreter Fall: Als ich mit der Ausgabe der PC Games (08/2019) nach Hause kam, wurde ich von meiner bEva) mit den Worten empfangen: „Was steht denn diesmal drin?". Auf meine Gegenfrage hin antwortete sie mir, sie meine natürlich das neue Rezept aus „Rossis Speisekammer". Ihr habt es also tatsächlich geschafft – meine bEva hat keinen PC, spielt demzufolge auch keine PC-Spiele usw., aber die PC Games MUSS sie mittlerweile jeden Monat lesen. Für den Fall, dass sozusagen alle Stricke reißen, empfehle ich euch, aus der PC Games ein „PC Kochbuch" zu machen. Das würde bestimmt klappen. Die Rezepte finden wir (meine bEva) und ich) im übrigen (von der einen oder anderen Ausnahme abgesehen) hervorragend, wir kochen sie auch möglichst nach. Die bisherige Krönung waren die Chicken Nuggets und der vor längerer Zeit veröffentlichte KFC-Salat. Ansonsten: Macht weiter so; ich bleibe euch auf jeden Fall treu.*)*

P.S.: „bEva" = „beste Ehefrau von allen"; habe ich bei Ephraim Kishon geklaut.

Gruß aus Harth-Pöllnitz:
Norbert Alt

Ach Norbert,
wenn es doch nur so einfach wäre. Die PC Games als Kochbuch wird es mit Sicherheit nicht geben, da unsere Leser dies vermutlich nicht akzeptieren würden. Das Kochbuch als PDF hatte bisher kaum die Verkaufszahlen wie der „kleine Modeberater" von A. Merkel erreicht. Als zusätzlicher Mehrwert sind die Rezepte aber geeignet – so hoffe ich zumindest. Ich bekomme auf diese Rubrik bezogen deutlich mehr Zuschriften von Frauen als von Männern, was mich zwar freut, ich mir aber nicht erklären kann. Aber alle Rezepte sind garantiert leicht nachzukochen! Vermutlich weil ich mir bei der Zusammenstellung echt Mühe gebe und dort nur das veröffentliche, was mir selbst gelingt (obwohl ich nicht kochen kann), mir selbst und mindestens zwei Kumpeln schmeckt. Vor allem bei Letzterem gab es schon herbe Rückschläge, die ich euch somit erspart habe. Mein mexikanisches Rezept für Chili Con Carne hat den letzten Test nicht bestanden. Von mir als begrenzt essbar eingestuft, löste es bei einem unerschrockenen Mitesser fieberähnliche Anfälle, Schluckauf, in der Frequenz von flott gespieltem Speed Metal, sowie zeitweisen Verlust der Orientierung und der Muttersprache aus. Ich koche das Rezept dennoch ab und an, da ich festgestellt habe, dass Ameisen schon winzige Portionen des Chilis weiträumig meiden. Ein weiteres Rezept, das den Test nicht bestanden hat, war ein Auflauf mit gebackenem Schafskäse. Wie der Auflauf schmeckte, werde ich nie erfahren, da sich während der Phase der Zubereitung ein Geruch ausbreitete, der zu Grünfärbung meines Gesichts und Schnappatmung führte. Bei einem anwesenden Freund stellte sich interessanterweise hingegen eine Verfärbung in Richtung frischem Schnee mit blutunterlaufenen Augen ein. Die Schnappatmung war identisch. Der Hund des Hauses wollte selbiges umgehend verlassen. Die Küche hat er erst zwei Tage später wieder betreten. Nach Entsorgung des „Auflaufs" in der Biotonne beschwerten sich zwei Nachbarn über den bestialischen Gestank. Mäuse und Ratten meiden seither immer noch meine Biotonne. Ich hoffe, dass meine Leser meine Opferbereitschaft diesbezüglich zu würdigen wissen. Die Rezepte für das Chili und den Auflauf gäbe es auf Anfrage, unter der Bedingung, dass das Zeug nur zur Selbstverteidigung und zur Wildtierabwehr verwendet wird.

ZAM

„eher stiller Leser"

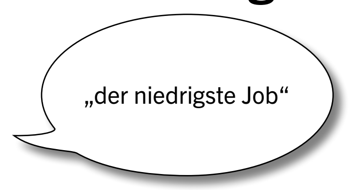
Hallo Rainer,

als sonst eher stiller Leser muss ich dir nach fast drei Jahrzehnten nun doch mal einen kurzen Leserbrief zukommen lassen. Die „ehemalige Kollegin" auf dem Foto „Wer bin ich?" in der aktuellen Ausgabe 09/19 auf Seite 96 ist der Meinung, dass Man-Boobs, und zum Zeitpunkt der Aufnahme noch lange Haare, die Genetik nicht automatisch dazu veranlassen, das Geschlecht zu wechseln. Auch der exzessive Miss- äh Verbrauch von Klebeband führt in der Regel nicht dazu. Im Sinne der Fairness gegenüber den anderen Lesern löse ich aber nicht auf, um welchen Vollzeit-Internet-Troll der Redaktionen es sich handelt.

Gruß und Kuss: ZAM

Die Redewendung „stiller Leser" mag hier etwas irreführend sein, da wir seit geraumer Zeit relativ viel miteinander reden. Zumindest mehr als manche, langjährig verheiratete Ehepaare. Das mit den „drei Jahrzehnten" hätte ich allerdings lieber verdrängt, da die Zeit an mir nicht so spurlos vorübergegangen ist wie an dir. Bezüglich deiner markant maskulinen Erscheinung brauchst du dir keine grauen Haare wachsen zu lassen. Die wurde nie bezweifelt. Der Fehler war ausgesprochen banal. Im Layout wurde für diesen Kasten schlicht ein alter Text genommen, und das Lektorat hat es nicht bemerkt. Die Schuld muss ich aber mir anlasten, da ich bei der Endkontrolle offenbar gepennt habe. Als Buße hab ich mir einen Tag ohne Feuerzeug auferlegt.

Bewerbung



Sehr geehrte Damen und Herren

Ich bin seit Juni 1992 Gamer was ist der niedrigste Job bei PC Games oder wo fängt man bei PC Games ganz unten an und gibt es bei PC Games Homework ich wohne in Lauf a.d. der Pegnitz also wohne maximal 30 Kilometer von PC Games entfernt nicht so schwer zur erreichen also

Mit freundlichen Grüßen Herrn
Franz Kuhn

Ja, Pegnitz ist nicht schwer zu erreichen. Ich selbst fahre diese Strecke des Öfteren, da sie landschaftlich reizvoll ist und in Pegnitz ein Freund von mir wohnt. Mir ist allerdings nicht klar, was diese Tatsache mit dem zu tun hat, was Sie euphemistisch als „Bewerbung" bezeichneten. Die niedrigsten Jobs dürften sich bei uns bei der PCGH befinden, oder bei unseren Online-Zauberern, die allesamt im vierten Stock angesiedelt sind. Der Rest der Büros befindet sich in der fünften Etage. Falls diese Frage

ROSSI SHOPPT — **Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.**

Back to the roots

Aus China kommt eine Spielekonsole für die Tasche, die mehr als nur etwas an einen Klassiker erinnert. Die „LDK Open Source Game Console" hat einen Slot für eine Speicherkarte. So kann man den mitgelieferten Spielen (52 Stück) noch jede Menge andere hinzufügen. Da die Konsole unter Linux arbeitet, ist das Angebot recht groß. Man sollte sich von der Qualität der angebotenen Spiele nicht allzu viel erwarten, aber einige Perlen hab ich dann doch darunter gefunden. Sicher kein Gerät, hinter dem man einen größeren Teil seiner Freizeit verbringt, aber unterwegs und zwischendurch kann man für $ 46 doch viel Spaß haben.

https://www.tomtop.com



Bildquelle: www.tomtop.com

(ich vermute, dass es sich um eine Frage handelte, da hilfreiche und aussagekräftige Satzzeichen offensichtlich nicht zu Ihren Stärken gehören) eher symbolisch gemeint war: Wir haben keine niedrigen Jobs, außer vielleicht dem meinen, den können Sie aber nicht haben! Statt einen Auftrag für „Hausarbeit“ anzunehmen, würde ich Sie bitten, Ihre Schulbildung bezüglich Satzzeichen zu vervollständigen.

Sonderheft



Hallo,

wie ist das mit eurem Sonderheft?

Armin Pahl

Ich... äh... Wie das mit unserem Sonderheft ist? Großartig. Oder wie soll ich die Frage verstehen?
Der Duden meint dazu: „Son·der·heft. Substantiv, Neutrum [das] Heft einer Zeitschrift als Sonderausgabe.“
Eines unserer Sonderhefte wird im Duden bislang leider nicht erwähnt. Ich gehe jetzt davon aus, dass die Antwort für Sie vermutlich nicht sonderlich befriedigend war. Eine befriedigende Antwort können Sie erhalten, wenn ich die Frage verstanden habe.

Wiki

„falls Dein Chef mitmacht! “

Hallo Rainer, als ich in der aktuellen Ausgabe der PC Games das alte Foto und die Jahreszahl dazu gesehen habe, wurde mir wieder klar, dass ich die PC Games bereits seit der Erstausgabe lese. Dabei erinnerte ich mich aber, dass es doch davor schon mal ein Heft gegeben hatte, in dem Du Leserbriefe beantwortet hast – Die PlayTime, auch die habe ich von Anfang bis zum letzten Heft gelesen. In nostalgischen Gefühlen schwelgend habe ich einfach mal danach gegoogelt und bin bei Wikipedia gelandet. Und siehe da, auch hier sind deine Leserbriefseiten schon erwähnt: „Bis heute sind die Leserbriefe eine Art Kult. Das Markenzeichen von Rainer Rosshirt, dem Redakteur, der die Leserbriefe beantwortete (er ist derzeit noch im Spielemagazin PC Games aktiv), waren, neben Interesse und einer gewissen angeeigneten Fachkompetenz, seine satirischen und ironischen Bemerkungen auf Fragen, Bitten und Anregungen von Lesern. Gelegentlich zogen sich sogar Fäden zwischen mehreren Lesern und Rosshirt durch mehrere Ausgaben. Inwiefern die Leserbriefe damals echt waren, lässt sich heute nur noch schwer nachvollziehen. Hervorzuheben ist, dass durch den einfach gehaltenen Stil der Redaktion um Rainer Rosshirt jeder Laie einen Bezug über diverse Problemfälle bekam und sich in die Materie leicht einarbeiten konnte, ohne jemals praktische Erfahrung gehabt zu haben.“ Tja, Du siehst, Deine Leserbriefe sind Kult und man ist damals wie heute davon begeistert. Auch meine Frau liest übrigens gerne Deine Leserbriefe und insbesondere Deine Kochrezepte liefern uns immer wieder gute Ideen. Wir haben auch das bereits erschienene PDF-Kochbuch erworben und wären schwer dafür, dass Du die seither neu dazugekommenen Rezepte wieder in ein tolles PDF zusammenpackst oder packen lässt, falls Dein Chef mitmacht!

Viele Grüße aus Freiburg

Thomas

So schmeichelhaft wie er sich lesen mag, ist der Wikipedia Eintrag nun auch wieder nicht. Diesen „Status“ habe ich vermutlich nur, weil meine „Konkurrenz“ inzwischen an Altersschwäche verstorben ist, sich anderen Aufgaben widmet, oder sich aufgrund der Anforderungen an einen „Leserbriefonkel“ der Trunksucht und der Vielweiberei ergeben haben. Immerhin habe ich bereits 1992 damit begonnen (mit den Leserbriefen – nicht der Vielweiberei). So lange einen Job auszuüben ohne versehentlich so etwas wie Karriere gemacht zu haben, zeugt von Sturheit, in Verbindung mit mangelhaftem Ehrgeiz. So gesehen ist es lange nicht mehr so schmeichelhaft.

Für die Katz

„Katzen sind mir lieber.“

Hallo Rainer,

in letzter Zeit kann ich beobachten, dass beim Quiz immer öfter Tierfotos erscheinen. Hunde! Ich habe nichts gegen Hunde, aber Katzen sind mir lieber.

Viele Grüße: Moni aus München

Liebe Moni,
ich habe mir deinen Wusch zu Herzen genommen, wie du sicher diesmal bemerken wirst. Sollte die Auflage der PC Games (jetzt neu mit Katzenbildern) auch nur minimal steigen, hast du dir einen Sonderpreis verdient. Laut Google sind Katzenbilder jedoch nicht beliebter als Hundebilder. Katzenbilder: 974.000 Ergebnisse – Hundebilder: 990.000 Ergebnisse. Eine Umfrage unter allen Frauen die freiwillig und privat mit mir reden (5) ergab jedoch ganz eindeutig, dass Frauen Katzenbilder lieben. Also werden ab sofort natürlich auch bei den Leserfotos Bilder von Katzen angenommen, sofern sich die PCG mit im Bild befindet. Hunde, Hamster, Vögel und Echsen natürlich auch. Weitergehender Platz wird aber nicht vergeben, da das „PC“ in PC Games nach wie vor „Personal Computer“ bedeutet, und nicht „Pet Care“!

LESER DES MONATS

Wer auch ein interessantes Foto hat und es hier sehen will – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.
Alle Fotos früherer Ausgaben und etliche unveröffentlichte findet ihr übrigens auf pcgames.de -> Forum -> Spielwiese.



Frank war auf Rhodos.



Thomas besuchte Lübeck



Thomas war aber auch mit seiner Frau in Berlin.

Rossis Speisekammer



Heute: Pizzasuppe

Foto: irontrybex@Adobe Stock

Wir brauchen:

- 500g Hackfleisch
- 1 Dose Mais
- 1 Dose Champignons
- 2 große Zwiebeln
- 1 gelbe und 1 rote Paprikaschote
- 200g Sahne-Schmelzkäse
- 2 Packungen fertige Tomatensauce
- 0,75 L Gemüsebrühe
- etwas Olivenöl
- Parmesan

Ich mag Suppen. Die Pizzasuppe ist dabei eine meiner liebsten.

Wir würfeln die Zwiebeln und braten sie, zusammen mit dem Hack, in etwas Olivenöl an. Die Paprikaschoten werden ebenfalls klein geschnitten und kommen dann mit den Champignons (unbedingt vorher abtropfen lassen) auch dazu. Alles wird kurz angebraten und dann mit der Gemüsebrühe abgelöscht. Jetzt geben wir noch Sahne, Tomatensauce und der Schmelzkäse dazu. Wir lassen die Suppe ca. zehn Minuten vor sich hin köcheln und würzen mit Salz, Pfeffer und Oregano (wenn vorhanden) nach. Erst beim Servieren kommt der geriebene Parmesan darauf.

Zusammen mit einem frischen Baguette ergibt das eine wunderbare Vorspeise! Wer keine Champignons mag, kann sie auch weglassen. Ich persönlich gebe noch ein paar Spritzer Tabasco dazu.

Wie hat es Dir geschmeckt? Sage mir deine Meinung! Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.

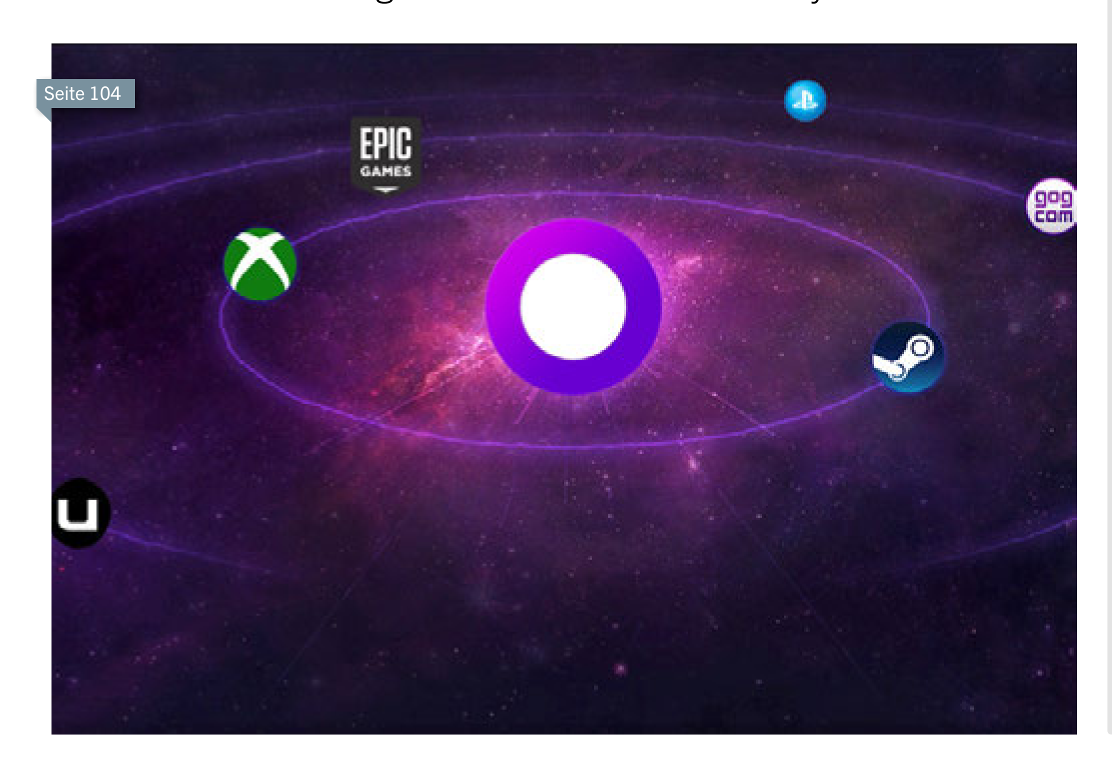
Die gesammelten Rezepte gibt es übrigens hier: https://shop.computec.de/pc-magazine/pc-games/digitale-einzelhefte



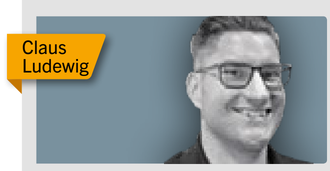
Alles unter **einem Dach**

Etliche Game-Clients auf dem PC und eine fragmentierte Spielekollektion nerven! Gog.com will das nun mit Galaxy 2.0 beheben.

Seite 104



NBA 2K20: Glücksspiel, nicht nur beim Freiwurf



Claus Ludewig

Die Basketball-Simulation NBA 2K20 ist seit dem 5.9. erhältlich und anstelle den neuesten Teil zu loben, äußert ein Großteil der Fans Unmut. Einerseits stören technische Probleme wie zahlreiche Abstürze oder Freezing das virtuelle Spielvergnügen. Andererseits wird der Umfang bemängelt, der für den stattlichen Preis von 50/70 Euro (Steam-Downloadcode Standard/Deluxe Edition) geboten wird. Für den größten und in dem Fall für mich absolut verständlichen Ärger aber sorgen die eingebauten Mikrotransaktionen, die für den MyTeam-Spielmodus benötigt werden. NBA 2K20 enthält nämlich – wie schon verschiedenste EA-Titel – alle möglichen Arten von Mikrotransaktionen. Es gibt Kartenpakete mit unterschiedlichen Spielersammelkarten, daneben gibt es noch virtuelle Glücksspielautomaten mit In-Game-Preisen und Glücksräder. Bei allen drei enthaltenen Mechaniken bleibt unklar, welche Gegenstände man eigentlich erspielt respektive erhält – als Preise beim Glücksrad werden beispielsweise auch neue Kartenpakete ausgegeben. Somit hat der Publisher gleich zwei undurchsichtige Glücksspielmechaniken miteinander verwoben. Ich finde es äußerst schade, dass 2K aus dem Negativbeispiel EA und dem riesigen Shitstorm, den der Publisher einst losgetreten hat, aber auch gar nicht gelernt hat!

Die PC-Games-**Referenzrechner**

Mit welcher Hardware läuft ein Spiel flüssig und wie viel Geld muss ich dafür ausgeben? Diese Fragen beantworten wir anhand von drei Referenzsystemen aus drei Preiskategorien.



EINSTEIGER-PC

€ 669,-

Seite: 100



MITTELKLASSE-PC

€ 1.375,-

Seite: 101



HIGH-END-PC

€ 2.237,-

Seite: 102

Die **PC-Games-Referenz-PCs**

CPU

Hersteller/Modell: .... Ryzen 5 2600 (Boxed, Wraith Stealth)
Kerne/Taktung: .... 6C/12T/3,6 GHz (Turbo: 3,9 GHz)
Preis: .... **124 Euro**

ALTERNATIVE

Intels Sechskern-Alternative wäre der **Core i5-9400F** (6C/6T/2,9 GHz, 4,1 GHz Turbo) für **145 Euro.**

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: ...... Sapphire Pulse Radeon RX 570 8G
Chip-/Speichertakt: ..... 1.168 (1.285 Boost)/3.500 MHz
Speicher/Preis: .... 8 Gigabyte GDDR5/**137 Euro**

ALTERNATIVE

Die **Sechskern-CPU** wäre auch leistungsstark flott genug, um eine deutlich stärkere Grafikkarte wie **Sapphire RX Vega 56 Pulse/8G** für attraktive **267 Euro** zu befeuern. Nvidias Alternative wäre eine **GTX 1660 Ti/6G**, z. B. die von **KFA2** für **260 Euro.**

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... Asrock B450M Pro4
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): .. µATX/Sockel AM4 (B450)
Zahl Steckplätze/Preis: . 4 × DDR4, PCI-E 3.0 x16, PCI-E 2.0 ....x16/x1 (1/1) M.2/M-Key (1)/**73 Euro**

ALTERNATIVE

Ist allerdings nicht der Ryzen, sondern **Intels Core i5-9400F** die Rechenzentrale eures Spiele-PCs, benötigt ihr eine **Sockel-1151-Platine**, beispielsweise das **Asrock H370M Pro4** für **87 Euro**.

RAM

Hersteller/Modell: .... G.Skill Ripjaws V DDR4 Kit 16GB, ... (F4-3200C16D-16GVKB)
Kapazität/Standard: .... 2 × 8 Gigabyte/DDR4-3200
Timings/Preis: .... 16-18-18-38/**77 Euro**

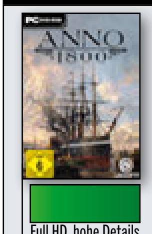
SSD/HDD

Hersteller/Modell: .... Adata XPG Gammix S5 (AGAMMIXS5-512GT-C)/Toshiba P300 High-Performance 3TB
Anschluss/Kapazität: .... M.2 NVME 512 GByte/ ....3.000 GByte
U/min/Preis: .... –/7.200/**69 Euro/68 Euro**

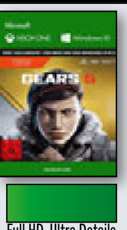
WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: ...... Sharkoon S25 -W (Acrylglasseitenteil, keine Dämmung, 1 × 120-, 1 × 140-mm-Lüfter) .... **49 Euro**
Netzteil: ... Be Quiet Pure Power 11 500W ATX 2.4/**60 Euro**
Laufwerk: .... LG Electronics GH24NSD1/**12 Euro**

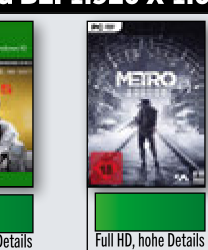
SEHR GUTE LEISTUNG BEI 1.920 X 1.080 PIXELN



Full HD, hohe Details



Full HD, Ultra Details



Full HD, hohe Details



Full HD, sehr hoch

EINSTEIGER-PC

€ 669,-

Da der Ryzen 3000 erst kürzlich erschienen ist, verkauft AMD den Hexacore der letzten Generation sehr günstig. Für 669 Euro gibt es viel CPU-Leistung und noch genügend GPU-Power für aktuelle Spiele.



Der flotte Ryzen-Sechskerner der 3000er-Reihe und AMDs neue RDNA-Architektur in Form der RX 5700 bieten zusammen reichlich Leistung für aktuelle und auch kommende Spiele. Die Kombination ist sogar für die 1440p-Auslösung und das Spielen mit sehr hohen Fps-Zahlen geeignet.

CPU

Hersteller/Modell: ... Ryzen 5 3600X (Boxed, Wraith Stealth)
Kerne/Taktung: .... 6c/12t/3,8 GHz (Turbo: 4,4 GHz)
Preis: .... **239 Euro**

ALTERNATIVE

Eine **günstigere Alternative** ist der **Ryzen 5 3600** mit 200 Hz weniger Grundtakt für **192 Euro**, bei **Intel** kostet der **Ci5-9600** (6C/6T, 3,7 GHz, 4,6 GHz Turbo), der ohne SMT auskommen muss, **240 Euro**.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: ....MSI RX 5700 Mech OC/8G
Chip-/Speichertakt: ......1.515 (1.750 Boost)/7000 MHz
Speicher/Preis: .... 8 Gigabyte GDDR6/**358 Euro**

ALTERNATIVE

Mittlerweile gibt es die ersten **Custom-Karten** der **RX-5700-GPUs** wie **MSI RX 5700 Mech OC**. Bei **Nvidia** müst ihr für eine knapp 10 Prozent flinkere und Raytracing-fähige **RTX 2060 Super** wie die **KFA2 Geforce RTX 2060 Super 389 Euro** bezahlen.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: ....MSI X570-A Pro (7C37-003R)
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ....ATX/So AM4 (X570)
Zahl Steckplätze/Preis: ...... 4 × DDR4, PCI-E 4.0 x16 (2), ...PCI-E 3.0 x1(3), M.2 (1)/**168 Euro**

ALTERNATIVE

Könnt ihr auf **PCI-E 4.0** verzichten, benötigt ihr nicht zwangsweise ein **X570-Board**. Eine **günstige Alternative** wäre beispielsweise das **MSI X470 Gaming Pro** für rund **133 Euro**. Für den **Core i5-9600** benötigt ihr dagegen eine **1151-Plattform**, etwa ein **ASRock Z390 Extreme4** für **171 Euro**.

RAM

Hersteller/Modell: ...Corsair Vengeance LPX DIMM Kit 16G, ...(CMK16GX4M2Z3600C18)
Kapazität/Standard: .... 2 × 8 Gigabyte/DDR4-3600
Timings/Preis: .... 18-22-22-42/**106 Euro**

SSD/HDD

Hersteller/Modell: . Corsair MP510 (CSSD-F960GBMP510)/ .... Toshiba N300 High-Reliability (HDWN160UZSVA)
Anschluss/Kapazität: ......M.2 (PCI-E 3.0 x4) 960 GByte/ ....M.2 6.000 GByte
U/min/Preis: .... –/7.200/**145 Euro/157 Euro**

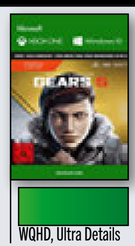
WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: . . Bitfenix Saber (Glasfenster, nicht schallgedämmt, . . RGB-LED-Leiste, ein 120-mm-RGB-Lüfter mitgel.)/**90 Euro**
Netzteil: .....Seasonic Focus Plus Platinum 550W/**91 Euro**
Laufwerk: ......LiteOnES1 ES1 (DVD[-RW] extern/**21 Euro**)

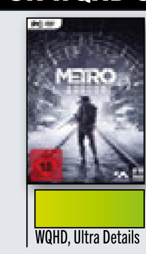
AUSREICHEND LEISTUNG FÜR WQHD UND 60 FPS+



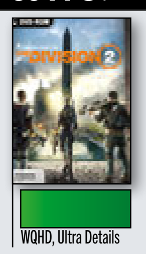
WQHD, Ultra Details



WQHD, Ultra Details



WQHD, Ultra Details



WQHD, Ultra Details

HIGH-END-PC



Der leistungsstarke Ryzen-Achtkerner und die neu aufgelegte RTX-2070-Super-GPU beschleunigen eure Spiele in WQHD auf dreistellige Fps-Raten oder lassen euch in Ultra HD teils die 60-Fps-Hürde nehmen.

CPU



Hersteller/Modell: .... AMD Ryzen 7 3700X .... + Thermalright Le Grand Macho RT
Kerne/Taktung: .... 8c/16t/3,6 GHz (Turbo 4,4 GHz)
Preis: .... 329 Euro + 60 Euro

ALTERNATIVE

Der etwas schnellere **Ryzen 7 3800X** ist aktuell für **389 Euro** zu bekommen. Die **Intel-Alternative** wäre der **Core i7-9700K (8C/8T)** für rund **365 Euro**. Die **Intel-CPU** ist in Spielen minimal schneller, in Anwendungen dagegen deutlich langsamer.

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: ....Zotac RTX 2070 Super Twin Fan/8G
Chip-/Speichertakt: ..... 1.605 (1.770 Boost)/7.000 MHz
Speicher/Preis: ....8 Gigabyte GDDR6/**519 Euro**

ALTERNATIVE

Eine flottere Alternative ist die **Gigabyte RTX 2080 Super Gaming OC 8G** für **737 Euro** an. Wer **AMD** bevorzugt, entscheidet sich für ein **Custom-Modell der RX 5700 XT**. Unsere Empfehlung: die **Sapphire Pulse Radeon RX 5700 XT 8G** für **500 Euro.**

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... Asrock X570 Taichi
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel AM4 (X570)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4 × DDR4, PCI-E 4.0 x16/x1 (3/1), M.2-Key (2), **310 Euro**

ALTERNATIVE

Für den **Intel-Achtkerner i7-9700K** benötigt ihr ein **1151-Mainboard**. In der gehobenen Preisklasse ist das **Asrock Z390 Taichi** für **235 Euro** eine sehr gute Wahl.

WQHD/HIGH FPS ODER 4K/60 FPS

- Bei Anno 1800 könnt ihr MSAA reduzieren, um in der UHD-Auflösung auf 60 Fps zu kommen.
- Bei Gears 5 garantiert die RTX 2070 Super ein Spielvergnügen mit 55/96 Fps in UHD/WQHD.
- In The Division 2 kommt ihr in WQHD auf knapp 100 Fps oder auf knapp unter 60 in Ultra HD.

UHD, s. hohe Details | UHD, Ultra Details | UHD, Ultra Details

RAM



Hersteller/Modell: ....G.Skill SniperX Urban Camouflage Kit ....(F4-3600C19D-32GSXWB)
Kapazität/Standard: .... 2 × 16 Gigabyte/DDR4-3600
Timings/Preis: .... 19-20-20-40/**174 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: . . ..Antec P101 Silent Guardian, schallgedämmt, 1 × 140-mm- und 3 × 120-mm-Lüfter mitgel./**100 Euro**
Netzteil: .... Seasonic Prime Fanless 600 Watt/**208 Euro**
Laufwerk: .... Asus SBW-06D2X-U (BR-RW, USB 2.0)/**86 Euro**

SSD/HDD



Hersteller/Modell: ...... Corsair Force Series MP600 1TB .... (M.2, PCI-E 4.0 x4/Samsung SSD 860 QVO 2TB
Anschluss/Kapazität: ...1.000 GByte/2.000 GByte
U/min/Preis: ....–/–/**241 Euro/210 Euro**

ANTEC P101 SILENT GUARDIAN: GUTE AUSSTATTUNG UND LEISE KÜHLUNG FÜR 100 EURO

Antecs P101 Silent Guardian bietet nicht nur eine gute bis sehr gute Ausstattung, der gedämmte Midi-Tower kühlt die Hardware auch gut und vor allem sehr leise.

Wie der Namenszusatz Silent Guardian andeutet, verzichtet Antec beim P101 zugunsten der Dämmung auf Glaselemente, adressierbare RGB-Lüfter und RGB-LED-Leisten. Lediglich die beiden USB-3.0/2.0-Frontanschlüsse sind weiß beleuchtet. Dafür findet man in dem mit 61,9 Litern Volumen sehr groß und geräumig geratenen Innenraum rechts neben der Netzteilkammer und der Mainboard-Halterung vier einzeln entfernbare Laufwerkskäfige. In denen befinden sich zwei Halterungen für 3,5-Zoll-HDDs (werkzeugfrei) oder zwei 2,5-Zoll-HDDs/SSDs. Dazu kommt eine ebenfalls demontierbare Einbaumöglichkeit für zwei weitere SSDs auf der Rückseite des Mainboard-Trays. Während im gedämmten Deckel Montageplätze für Lüfter oder einen Radiator fehlen, könnt ihr den am Heck vormontierten 140-mm-Propeller sowie die drei 120-mm-Frontlüfter (alternativ: 2 × 140 mm) durch einen 140-mm- respektive 360-mm-Radiator ersetzen. Zu der mit 1,72 bewerteten Ausstattung gehören außerdem eine zweistufige Lüftersteuerung, ein Staubschutz an der Front (Druckmechanismus) und am kompletten Boden (Zugmechanismus), das Kabelführungssystem (Kabelbinder) sowie die beiden gedämmten Seitenteile, die ohne Rändelschrauben befestigt werden können. Die Lüfterbestückung ab Werk kühlt die Testhardware gut (CPU: 70,0 °C, GPU: 71,0 °C, Innenraum: 41,4 °C, Note: 2,39) und dank der Dämmung mit 0,8/0,9 Sone (Wertung: 1,94) mit einer sehr geringen Geräuschkulisse.



ANZEIGE

HIGH-END-GAMING-PC

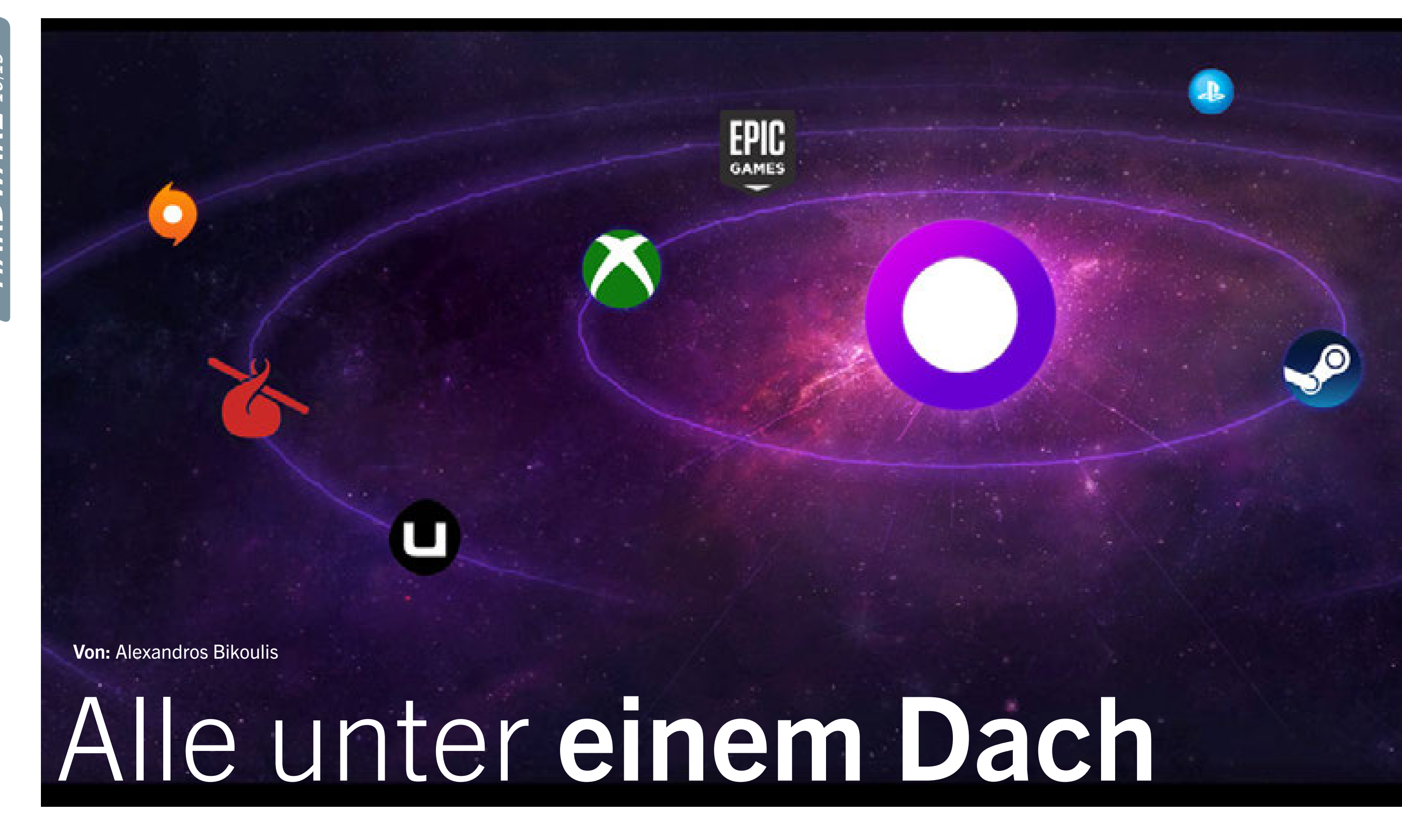
Captiva G25AG 19V2

CAPTIVA KAMPFPREIS:
€ 2.599,-
inkl. MwSt.



Mehr Infos auf www.captiva-power.de/

CAPTIVA



Von: Alexandros Bikoulis

Alle unter **einem Dach**

Etliche Game-Clients auf dem PC und eine fragmentierte Spielesammlung – das nervt! Gog.com will jetzt mit Galaxy 2.0 diesen Zustand fixen: One launcher to rule them all.

Steam, Origin, Uplay und nun auch noch der Epic Games Store? Auch wenn Konkurrenz bekanntlich das Geschäft beleben soll, sind wir Nutzer der vielen Game-Clients am Computer mittlerweile mehr als überdrüssig. Seit Epic Games nun auch als „Marketplace" mit eigenem Launcher, Storefront und Kampfansage an Steam im digitalen PC-Geschäft mitmischen will, scheint das viel zitierte Fass bei vielen Gamern überzulaufen. Auch wenn es nervig ist, muss man natürlich die Publisher verstehen, denn in Zeiten digitaler Distribution und Direktmarketings wollen sie nicht auf 30 Prozent ihrer Einnahmen verzichten oder sich von der Infrastruktur eines anderen abhängig machen. Geht ein Publisher also den Schritt in die Exklusivität, indem Produkte und Service über einen eigenen Client angeboten werden, dann zahlt sich das für ihn in der Regel finanziell aus. Die Zeche zahlt am Ende sowieso der Nutzer: Denn anstatt sich eine einheitliche Bibliothek im Laufe der Jahre aufbauen zu können, muss alle nasenlang ein neuer Game-Client installiert werden. Das fragmentiert nicht nur die eigene Spielesammlung, sondern verstreut Freunde über mehrere Launcher respektive Plattformen und kann teilweise recht groteske Züge annehmen. Beispielsweise wenn man nur für ein Spiel eine ganze Software-Suite eines Publishers installieren muss – inklusive Telemetrie versteht sich – oder genötigt ist nachzuschlagen, um herauszufinden, welches Spiel noch mal mit welchem Client läuft. Manche organisieren deshalb auch ihre Sammlung in einer Excel-Tabelle. Braucht keiner, aber wir wissen alle: Been there, done that.

Der polnische Publisher CD Projekt will das nun mit der eigenen Vertriebsplattform Gog.com und dem dort eingesetzten Game-Client Gog Galaxy ändern: In der Versionsnummer 2, die aktuell noch nicht final sondern im Beta-Status vorliegt, soll er alle Spiele unterschiedlicher Plattformen an einem Platz vereinen, mit Metadaten versehen sowie aufgeräumt und in Szene gesetzt präsentieren können. Gog will sogar Emulatoren einbinden und hat bereits an Konsolenspieler gedacht. Aber kann das bereits in der Beta funktionieren?

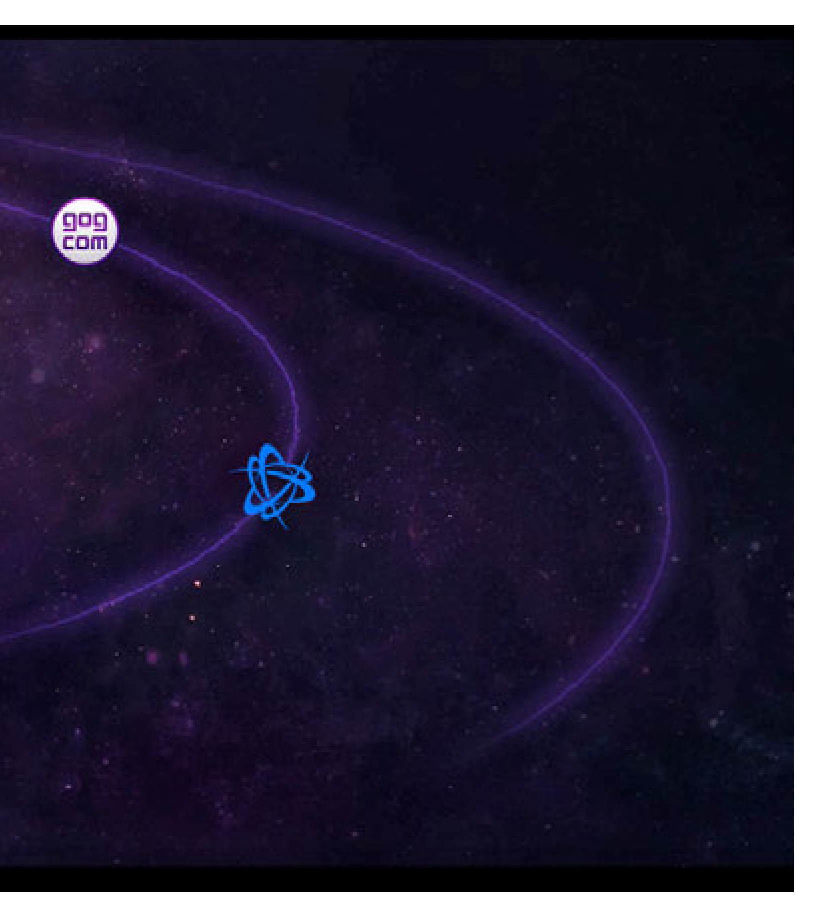
DAS VERSPRECHEN

Im Konkreten will Galaxy 2.0 also als Game-Hub fungieren und die Spiele mehrerer Plattformen zusammenfassen. Galaxy 2.0 will quasi eine zentrale Anlaufstelle für eure Videospielsammlung werden: ein Programm, alle Spiele. Die einzelnen Titel soll man dann aber nicht nur einfach hinzufügen können, wie man das beispielsweise bereits von Steam kennt, sondern es wird ein bunter Blumenstrauß an weiteren Features und spielbezogenen Funktionen im Gesamtpaket mitgeliefert. Der versprochene Mehrwert wird euch durch plattformübergreifende Spielstatistiken, Metadaten und **eine** Freundesliste geboten, die sich über die verschiedenen Plattformen erstreckt. Ihr könnt in der Bibliothek dann alle zusammengefassten Titel über Galaxy 2.0 starten, die Aktivitäten der Freunde im Feed verfolgen oder eure Erfolge einsehen. Ihr bekommt außerdem auch Zugriff auf die Spiele, die nicht gerade installiert sind, und habt dann die Möglichkeit, sie bequem per Knopfdruck zu installieren – bei Konsolenspielen geht das natürlich nicht. Möchte man zusätzlich die Funktionen anderer Plattformen nutzen, also beispielsweise automatische Updates oder Cloud-Speicher, müssen natürlich die entsprechenden Game-Clients mit installiert sein.

Das dabei enorme Datenmengen und -sätze über Nutzer etlicher Plattformen anfallen, weiß auch CD Projekt. Die Polen stärken deshalb auch besonders den Datenschutz der Galaxy-2.0-Nutzer, sodass Gog keine Nutzerdaten an Dritte weitergibt oder den Rechner ausspioniert. Werden die Plattformen von Galaxy 2.0 getrennt, werden zudem automatisch die hinterlegten Daten gelöscht – alles im Rahmen der DSGVO versteht sich.

SHOW ME WHAT YOU GOT

Nach der Installation sind natürlich nur eure im Vorfeld mit eurem Gog-Account gekauften Spiele vorhanden. Ein einfacher Klick auf „Verknüpfen", ein Pop-up und ein Login-Fenster später habt ihr weitere Plattformen hinzugefügt – das war's. Bisher ist nur Microsoft mit Xbox Live offizieller Partner von Galaxy 2.0, die beliebtesten Game Clients liegen aber als Community-Add-on schon implementiert vor. Bei nischigeren Launchern wie



beispielsweise Humble Bundle müsst ihr über Github zusätzliche Programmdateien herunterladen. Auch wenn das abschreckend klingen mag, ihr müsst lediglich einen Ordner entpacken und verschieben – kein kompliziertes Prozedere oder Coding-Voodoo.

Jetzt werden eure Spiele entweder im Raster oder als Liste angezeigt, beides mit Schieberegler zum Verstellen der Größe. Eure Sammlung könnt ihr dann nach Aktivität, Installation oder Namen sortieren und nach Plattform oder Tag gruppieren. Wenn ihr mit den Metadaten nicht zufrieden seid oder ein anderes Cover-Art wünscht, könnt ihr das nach Gutdünken ändern. Ihr könnt auch Bookmarks für Spielereihen erstellen, in denen ihr beispielsweise alle eure Battlefield- oder Call-of-Duty-Spiele unterbringt und so schneller Zugriff darauf habt. Dabei macht das Programm schon in der Beta-Phase eine gute Figur.

Dennoch oder gerade wegen des Beta-Status weist Galaxy 2.0 momentan noch ein paar Funktionslücken auf, wovon man normalerweise bei Beta-Versionen auch ausgehen sollte. Ein Feature, das noch nicht vollständig den Weg in Galaxy 2.0 gefunden hat, ist die plattformübergreifende Freundesliste. Aber auch die Funktion, aktive Clients automatisch beim Beenden des Spiels zu schließen, ist noch nicht in der Beta inbegriffen. Kleine Fehler treten außerdem bei doppelten Spielen auf, da diese als separate Einträge angezeigt werden. Bei ganz wenigen Titeln scheint das Crawling nicht richtig funktioniert zu haben, da hier beispielsweise das Cover fehlt, sonst aber alle Informationen vorhanden sind. Außerdem konnten drei von über 600 Spielen gar nicht identifiziert werden.

DER DOPPELGÄNGER

Der ein oder andere geneigte Leser wird jetzt wahrscheinlich den Zeigefinger heben und ermahnend sagen: Das gibt es aber schon alles. Da habt ihr natürlich vollkommen recht: Playnite, Game Room, Launchbox oder Spark Console machen alle das, was Gogs Galaxy 2.0 auch kann. Alle Game Hubs haben dabei Vor- und Nachteile, so scheinen Spark Console und Game Room seit geraumer Zeit nicht mehr gepflegt zu werden, Launchbox hat Freemium-Charakter, sodass nur noch wirklich Playnite den kostenlosen Funktionsumfang bietet, den ihr schon bald in Galaxy 2.0 bewundern könnt.

THAT'S ALL, FOLKS!

Gogs Galaxy 2.0 perfomt schon jetzt ausgesprochen gut und streckt der Fragmentierung und den exklusiven Storefronts der verschiedenen Gaming-Ökosysteme die Zunge raus. Jetzt findet ihr alles auf einen Blick, benutzerfreundlich gestaltet und pedantisch mit Metadaten und dergleichen versehen. Auch wenn Playnite und Galaxy sich nicht wesentlich unterscheiden: Schön, dass es endlich so etwas gibt. ❑

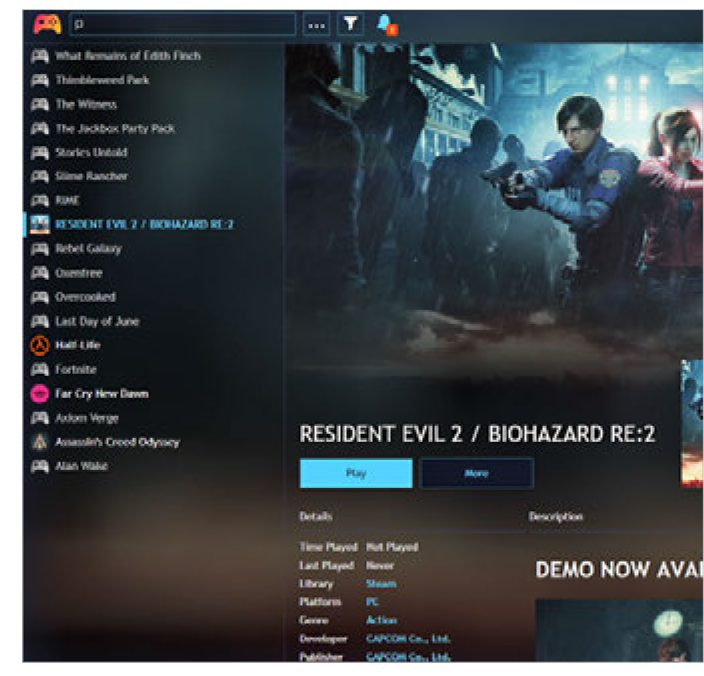
Wusstet ihr, dass …

- … **CD Projekt** unter dem Namen Optimus im Süden Polens 1988 startete? Damals noch als IT-Dienstleister.
- … **die Gründer** von CD Projekt in ihrer Schulzeit raubkopierte Spiele verkauft haben?
- … **CD Projekt** einer der Ersten war, die in Polen CD-basierte Spiele importierten? Das war kurz nach Einfuhr der Marktwirtschaft in Polen.
- … **Playnite** von einer einzelnen Person namens Josef Nemec vor knapp 1,5 Jahren angestoßen wurde? Mittlerweile liegt Version 5.5 vor.
- … **die Rechteinhaber** bei Spielen nicht immer klar sind? Ob aufgekauft oder nur verschüttgegangen, hier ist viel Detektivarbeit gefragt.

Gog Galaxy 2.0: Bisherige Integrationen

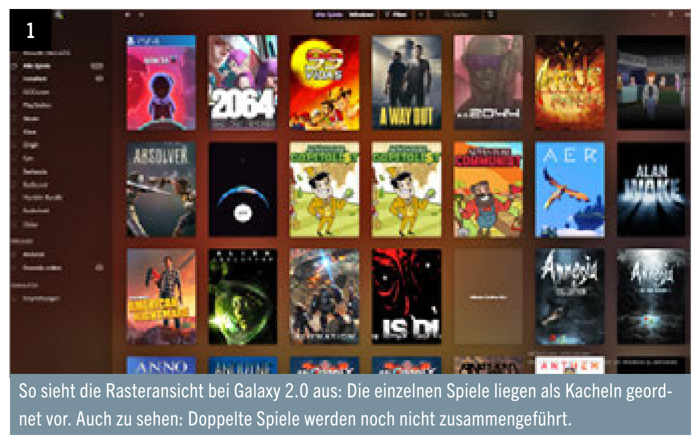
Plattform	Bibliothek	Installation & Start des Spiels	Erfolge	Spielzeit	Freundes–empfehlungen
Xbox	✔	✖	✔	✔	✔
EGS	✔	✔	–	✖	✔
Origin	✔	✔	✔	✔	✔
PSN	✔	✖	✔	✖	✔
Steam	✔	✔	✔	✔	✔
Uplay	✔	✔	✖	✔	✔
Battle.net	✔	✔	✖	✖	✔
Wargaming	✔	✔	✖	–	✔
Bethesda.net	✔	✔	–	–	–
Humble Bundle	✔	✖	✖	✖	✖
Path of Exile	✔	✔	✔	✖	✖
Citra	✔	✔	–	✖	–
Guild Wars 2	✔	✔	✖	✔	–
Sony PS2	✔	✔	–	✖	–

✔ implementiert ✖ nicht implementiert – von der Plattform nicht unterstützt



So sieht Playnite aus: Links die Spiele und rechts dann die Meta-Information dazu. Wer mag, kann das Erscheinungsbild nach dem eigenen Gusto anpassen.

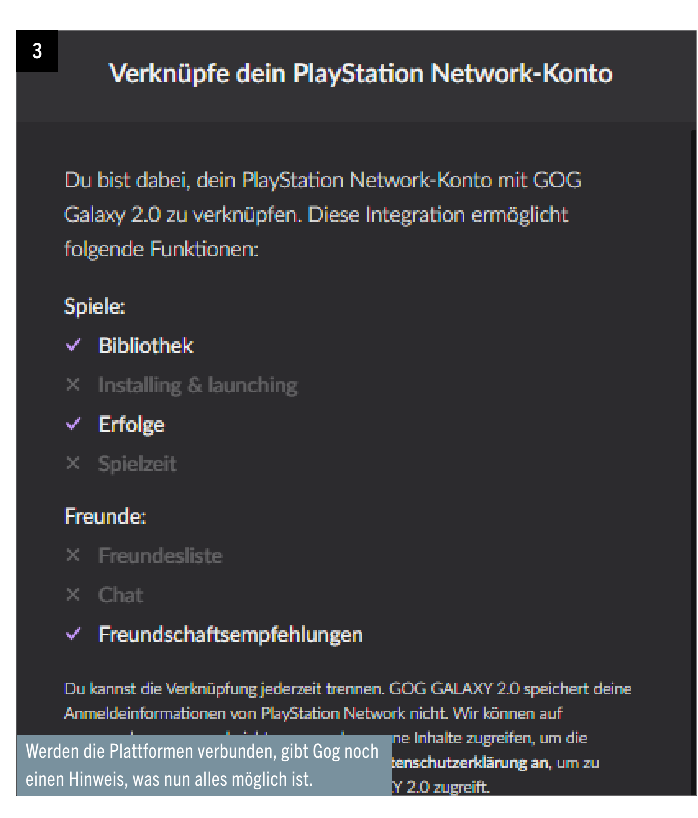
Gog Galaxy 2.0 im Detail



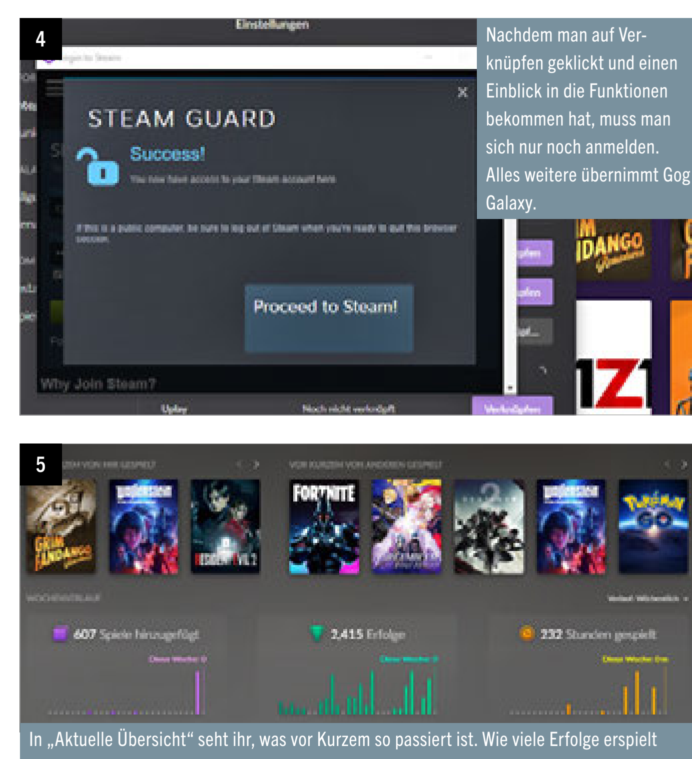
1 So sieht die Rasteransicht bei Galaxy 2.0 aus: Die einzelnen Spiele liegen als Kacheln geordnet vor. Auch zu sehen: Doppelte Spiele werden noch nicht zusammengeführt.



2 Um Plattformen hinzuzufügen, genügt ein Klick auf den „Verknüpfen"-Button, der unter „Einstellungen" zu finden ist. Über Github lässt sich dieser Reiter erweitern.

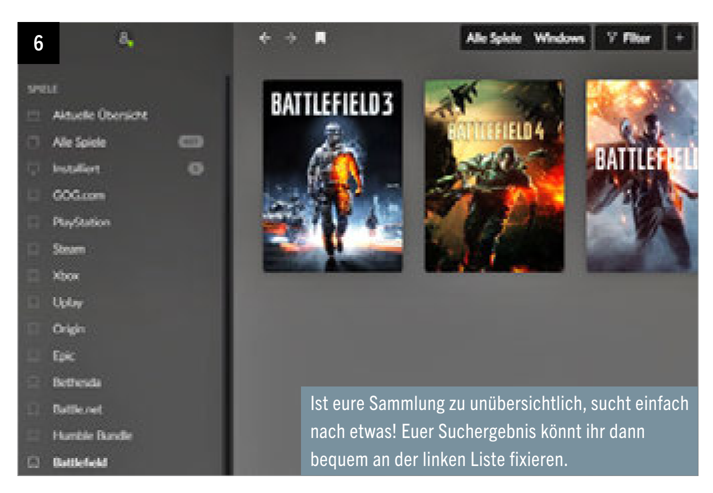


3 Werden die Plattformen verbunden, gibt Gog noch einen Hinweis, was nun alles möglich ist.

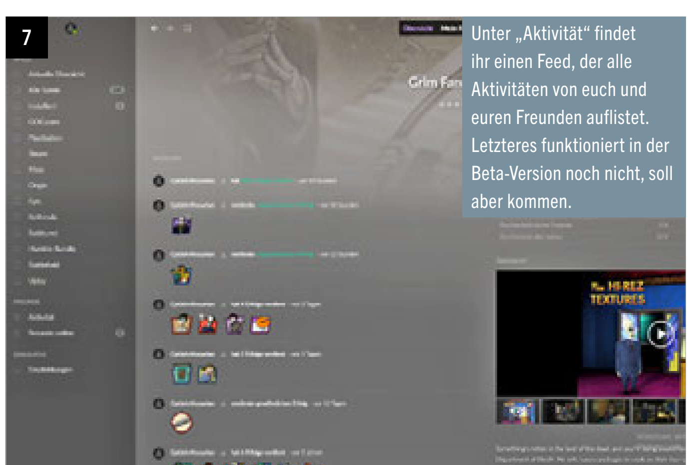


4 Nachdem man auf Verknüpfen geklickt und einen Einblick in die Funktionen bekommen hat, muss man sich nur noch anmelden. Alles weitere übernimmt Gog Galaxy.

5 In „Aktuelle Übersicht" seht ihr, was vor Kurzem so passiert ist. Wie viele Erfolge erspielt wurden oder was ihr als Letztes gespielt habt, könnt ihr hier betrachten.



6 Ist eure Sammlung zu unübersichtlich, sucht einfach nach etwas! Euer Suchergebnis könnt ihr dann bequem an der linken Liste fixieren.



7 Unter „Aktivität" findet ihr einen Feed, der alle Aktivitäten von euch und euren Freunden auflistet. Letzteres funktioniert in der Beta-Version noch nicht, soll aber kommen.





Bild: Samsung

Von: Manuel Christa

Ein Bildschirm,

Das 32:9-Format bietet im Prinzip zwei Bildschirme in einem. Es verdoppelt die Bildschirmfläche des herkömmlichen 16:9 einfach. Wie gut taugen die ersten Modelle?

Es war auf der Gamescom vor zwei Jahren, als Samsung erstmals ein neues Monitorformat vorgestellt hatte. Der C49HG90 war ausgestellt und wir konnten auf dem doppelt so breiten Bildschirm ein Rennspiel ausprobieren. Diese Art von Spielen ist prädestiniert für derart breite Monitore. Denn wer sich die Dekadenz eines Triple-Monitor-Setups gönnt, hat meist ein Lenkrad davor auf dem Schreibtisch. Der breite Bildschirm lässt Spieler aus dem peripheren Sichtbereich mehr erkennen, was die Immersion, also das Eintauchen in die Spielwelt unterstützt. Mit diesem Argument wurden schon die 21:9-Monitore angepriesen. Letztlich ist das aber Geschmacksache, denn wenn man sich nicht gerade in das exotische Doppelformat verliebt, bleibt nicht mehr viel vom praktischen Nutzen übrig. Abgesehen davon gibt es einige Kompromisse, die man eingehen darf: So ist die Pixeldichte von Full HD auf 27 Zoll für anspruchsvolle Gemüter zu grobkörnig. WQHD ist auf dieser Diagonale aktueller Mainstream. Zugegeben: 1080p in 32:9 war der Status quo

Folgende Produkte findet ihr im Test

- **Acer Nitro EI1 EI491CRP**
- **Asus ROG Strix XG49VQ**
- **Lenovo Legion Y44w**
- **LG 49WL95C**
- **Samsung C49HG90**
- **Samsung C49RG90**



doppelte Breite

vor zwei Jahren. Mittlerweile hat sich auch hier etwas getan und die nächste Evolutionsstufe der 1440p-Auflösung ist bereits in zwei Modellen auf dem Markt. Der erste 32:9-Monitor, der Samsung C49HG90, war als Gaming-Modell gedacht. Deswegen bietet er auch 144 Hz, 600er HDR und Freesync. Philips stellte einen 49-Zöller mit lediglich 60 Hz vor, der für den genügsamen Office-Einsatz vorgesehen war. Samsung langte zum Marktstart beim C49HG90 ordentlich hin: Mit 1.500 Euro war er damals sicherlich kein Schnäppchen. Trotzdem haben wir es dem Hersteller gegönnt, denn wer sich mit technischen Neuheiten auf den Markt wagt, soll dafür immerhin auch belohnt werden. Mittlerweile ist der Monitor aber in humaneren Preisregionen angekommen und kostet fast nur noch die Hälfte.

WIE KONNTE ES SO WEIT KOMMEN?

Im Röhrenzeitalter war das 4:3-Format lange Standard, bis sich mit dem Wechsel hin zu LCD-Monitoren erst 16:10 und schließlich 16:9 durchgesetzt hat. Bei TV-Geräten übrigens genauso. 4:3 war für das Auge unpraktisch und das breitere 16:9 ist einfach angenehmer zu erfassen. 16:10 ist zur Nische weniger Office-Monitore verkommen und 4:3 mittlerweile ganz ausgestorben. 2012 hat LG das um ca. 30 Prozent breitere 21:9-Format erfunden, das sowohl bei Gamern als auch bei Grafikern seine Anhänger gefunden hat. Gerade für den Videoschnitt ist die zusätzliche Breite recht praktisch. Im Internet ist hier und da von Studien zu lesen, die breiten Bildschirmen oder dem Desktop mit zwei Bildschirmen eine höhere Produktivität attestieren. Meistens werden solche Auszüge aus Studien aber fürs Marketing verwendet, ohne die ganzen Wenn und Aber. Denn sicherlich kommt es auf die Art der Arbeit an. Ein Cutter profitiert anders vom Bildschirm als der Sozialversicherungsfachangestellte. Außerdem ist es logisch, dass nicht nur die Größe oder Anzahl der Bildschirme mehr Desktop-Fläche bietet, sondern einfach auch die Auflösung. Windows 10 skaliert zum Glück nun ohne Macken und sogar stufenlos, sodass es eigentlich keine zu hohe



Die Höhe aller 32:9- und 32:10-Modelle entspricht in etwa einem 27-Zöller im herkömmlichen 16:9-Format. Einen unverzerrt dargestellten Größenvergleich findet ihr im Kasten hier direkt darunter.

Auflösung mehr für den Desktop gibt. Die Bildschirme scheinen also immer mehr in die Breite zu wachsen. 32:9 scheint daher auch als logische nächste Evolutionsstufe nach 21:9. Außerdem entspricht es ja genau dem Doppelten des aktuellen 16:9-Mainstreams. Wenn viele ohnehin schon mit zwei Monitoren arbeiten, warum dann nicht auf einem, der in der Fläche und Pixelmenge denen entspricht – ohne den störenden Rand in der Mitte oder die Farbunterschiede zweier Modelle? Die Monitor-Evolution hat in der Breite ihre Grenze gefunden. Schon 21:9 hat 16:9 nicht abgelöst, sondern bestenfalls ergänzt und auch 32:9 mitsamt ähnlichen Formaten wird nur eine Exotennische bleiben, wenn es nicht wieder ausstirbt. Samsungs Testballon hat aber nun Konkurrenz von anderen Herstellern bekommen, was dafür spricht, dass sich die Nische etablieren wird. Auch die Auflösung wächst: Aus dem doppelten Full HD des C49HG90 ist nun das doppelte WQHD beim neuesten Modell, dem C49RG90, geworden. Außerdem ist mit 32:10 ein alternatives Format erschienen, das dem doppelten 16:10 entspricht. Der Legion Y44w ist das erste Gaming-Modell in diesem Format – wir konnten es für diesen Vergleichstest ergattern. Das Format ist also nicht ganz so breit und hat mit 43,4 Zoll auch eine kleinere Diagonale, aber mit 1200p-Auflösung mehr Pixel als 1080p und demnach auch eine etwas höhere Pixeldichte.

KOMMEN SPIELE MIT DER AUFLÖSUNG KLAR?

Als damals das Ultrawide-Format erschienen ist, sah es noch mau aus unter den Spielen, die die neue Auflösung unterstützt haben. Jetzt ist das Super-Ultrawide-Format da und die Situation scheint etwas entspannter: Jedes Triple-A-Spiel kommt mit den neuen 1080p-, 1200p- und 1440p-Auflösungen klar und bietet verzerrungsfrei ein breiteres Blickfeld. Aber nicht immer ist dies wirklich ein Mehrwert. Notfalls muss das Bild mit schwarzen Balken links und rechts auf ein weniger breites Format beschnitten werden.

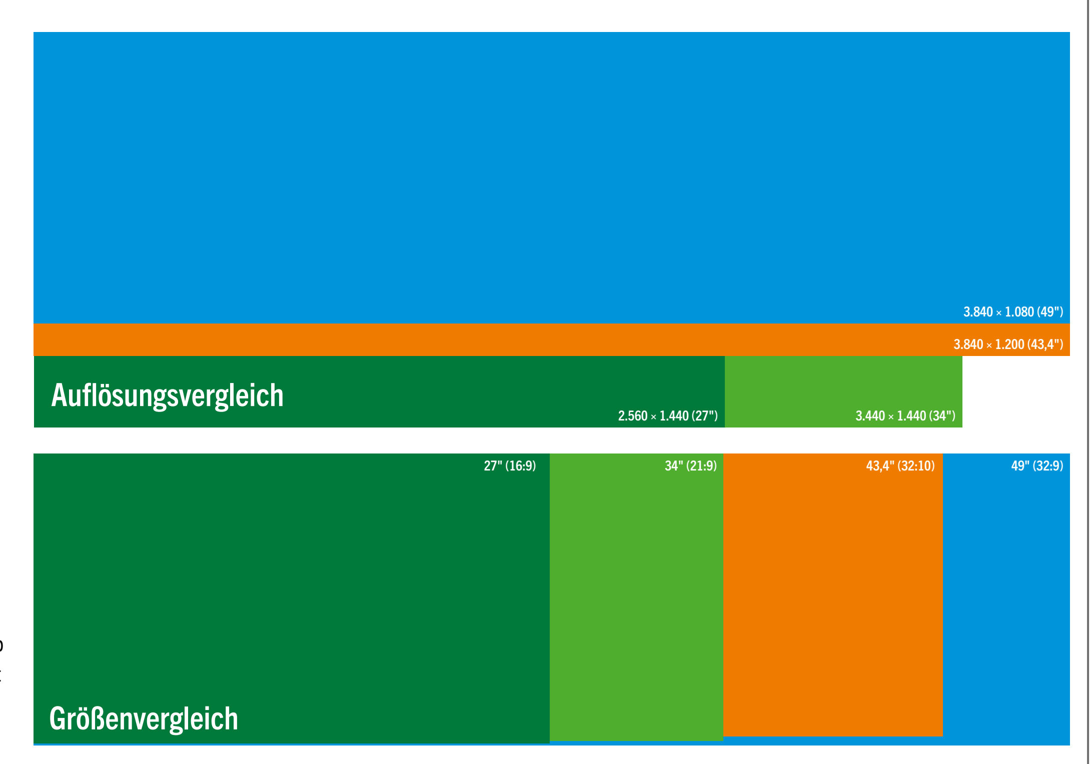
ACER NITRO EI1 EI491CRP: Guter und relativ günstiger Einstieg in das Super-Ultrawide-Format. Es hat über ein Jahr gedauert, bis andere Hersteller Modelle ankündigten, die das gleiche Panel wie der Samsung C49HG90 haben. In nahezu jeder Monitornische sind

Die verschiedenen Größen haben unterschiedliche Auflösungen

Die beiden neuen Auflösungs- und Größenverhältnisse (hellblau und orange) möchten wir in den folgenden Illustrationen veranschaulichen. Dabei überlappen sich die Rechtecke jeweils. Stellt euch bitte vor, dass jedes in der Ecke oben links anliegt.

Beim Auflösungsvergleich handelt es sich um eine schematische Darstellung, bei der die Pixel stets gleich groß sind, was so in der Realität natürlich nicht vorkommt, da Pixelmenge und Bildfläche variieren und zusammen die Pixeldichte bestimmen. Die beiden Super-Ultrawide-Auflösungen vergleichen wir mit zwei beliebten 1440p-Auflösungen aktueller Gaming-Monitore: WQHD und UWQHD.

Der Größenvergleich zeigt die tatsächlichen Flächenunterschiede der angegebenen Bilddiagonalen. Im Super-Ultrawide-Format gibt es aktuell nur 43,4 Zoll und 49 Zoll. Letztere in zwei Auflösungsvarianten: 1080p und 1440p. Auffällig ist die recht ähnliche Höhe.

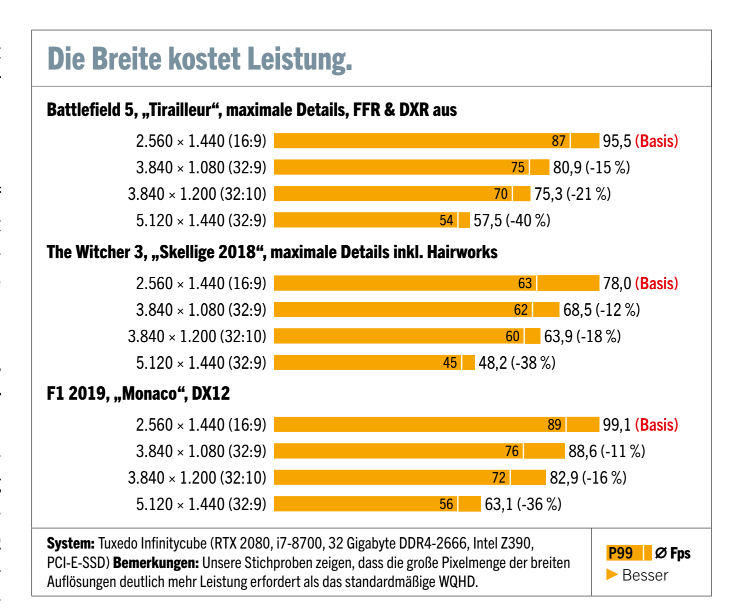


die A-Marken immer vertreten, also Acer, Asus und AOC. Letztere fehlt hier noch. Ein weitverbreiteter Irrglaube ist es, dass das gleiche Panel im anderen Modell die gleiche Bildqualität hat. Tatsächlich sind es aber mehrere Merkmale, die vom Monitorhersteller selbst noch angepasst werden. Etwa wie hell das Hintergrundlicht ist oder wie schnell die Reaktionszeiten sind. Der Panel-Hersteller, in dem Fall Samsung, gibt hier zwar die Spezifikationen vor, wovon die Monitorhersteller gut und gerne abweichen, das kann, muss aber nicht immer gut sein. Das erklärt die Unterschiede, etwa im Kontrast, in der Ausleuchtung oder in den Reaktionszeiten, zwischen den Modellen mit gleichem 1080p-Panel – hier Acer, Asus und Samsung. Der Acer Nitro EI1 hat wie alle außer der LG-Monitor ein VA-Panel, das sowohl Vor- als auch Nachteile hat. Gegenüber IPS und TN zeichnet sich VA mit seinem niedrigen Schwarzwert aus, der auf 0,1 cd/m² heruntergeht. Dank des höheren Kontrastes wirken die Farben knackiger und satter. Wir messen ein hervorragendes Verhältnis zwischen Schwarz und Weiß von 3.650:1. VA-Panels sind oft nicht reaktionsschnell im Farbwechsel. Die Reaktionszeiten variieren erfahrungsgemäß stärker als bei den anderen Panel-Techniken, was sich in stärkeren Bewegungsschlieren zeigt. In dunklen, wenn auch kontrastarmen Farben kann die Reaktionszeit im zweistelligen Millisekundenbereich sein, so auch beim Acer EI1: Wir messen ein Maximum von 16,5 ms. Das haben wir schon schlimmer erlebt und auch der Vergleich mit den Reaktionszeiten des LG-Displays (siehe Testtabelle) zeigt, dass das IPS-Pendant auch nicht schlierenärmer ist. Zugegeben, dort handelt es sich um ein 60-Hz-Panel, das nicht fürs flotte Gaming gedacht ist, der Durchschnitt von 10 ms dort mit einem Maximum von 12,5 ms zeigt zwar weniger Varianz, aber eine ebenso bestenfalls mittelmäßige Bewegtbildqualität. Der Acer ist mit 120 Hz und Freesync fürs Gaming gemacht und kann erfreulicherweise auf der vollen Frequenzspanne mit G-Sync umgehen, auch wenn er nicht offiziell als G-Sync Compatible bezeichnet wird. Das HDR hätte sich Acer hier sparen können. Die niedrigste Stufe mit DisplayHDR 400 bietet keinen sichtbaren Mehrwert und darf getrost ignoriert werden. Zum Testzeitpunkt ist der Acer EI1 der günstigste Monitor im 32:9-Format. Ein kleines Manko ist der etwas unflexible Standfuß, der sich nicht in der Höhe verstellen lässt. Dafür liegt ihm als Einzigem eine Fernbedienung bei. Auch wenn der Acer im Ranking auf dem sechsten (nicht letzten) Platz landet, ist er ein empfehlenswertes Gaming-Modell ohne größere Schwächen.

ASUS ROG STRIX XG49VQ: Kontraststark, gut, schick, aber leider teuer. Asus war der erste Hersteller, der vor einigen Monaten eine Alternative zum 49-Zöller von Samsung bot. Wie alle seine Gaming-Monitore designt Asus auch den XG49VQ im typischen ROG-Design. Dunkelgrau mit Standfuß, der die Tischfläche beleuchtet. Der Asus-Monitor hat das gleiche Panel wie das Pioniermodell von Samsung, weist aber dennoch einige Unterschiede auf, wie wir im Test feststellen. Während Samsungs Monitor DisplayHDR 600 inklusive dimmbarem Hintergrundlicht bietet, ist der Asus nur noch mit DisplayHDR 400 zertifiziert. Und das, obwohl er selbst im SDR-Modus auf eine Spitzenhelligkeit über 500 cd/m² kommt und damit auch einen hervorragenden Kontrast über 4.800:1, also eine bessere SDR-Qualität als der eigentlich bessere Monitor von Samsung, erreicht.

Noch ein kleines, wenn auch für manche nicht unwesentliches Detail: Das Hintergrundlicht des Samsung flimmert wegen Pulsweitenmodulation, wenn auch nicht sichtbar, mit einer Frequenz über 500 Hz, während der Asus-Monitor quasi „flicker free“ mit Gleichstrom leuchtet. Erfreulicherweise ist er auch auf voller Bildfrequenz kompatibel zu G-Sync, bietet aber mit 144 Hz eine etwas höhere Bildrate als beispielsweise der Acer, der auf 120 Hz begrenzt ist. Dieser Unterschied ist allerdings vernachlässigbar, nicht aber unbedingt die ca. 200 Euro Preisunterschied zu Acer oder Samsung. Alle 1080p-Modelle liegen in etwa technisch gleichauf, sodass es hier beim Asus XG49VQ nichts gibt, was den aktuellen Preisaufschlag rechtfertigt.

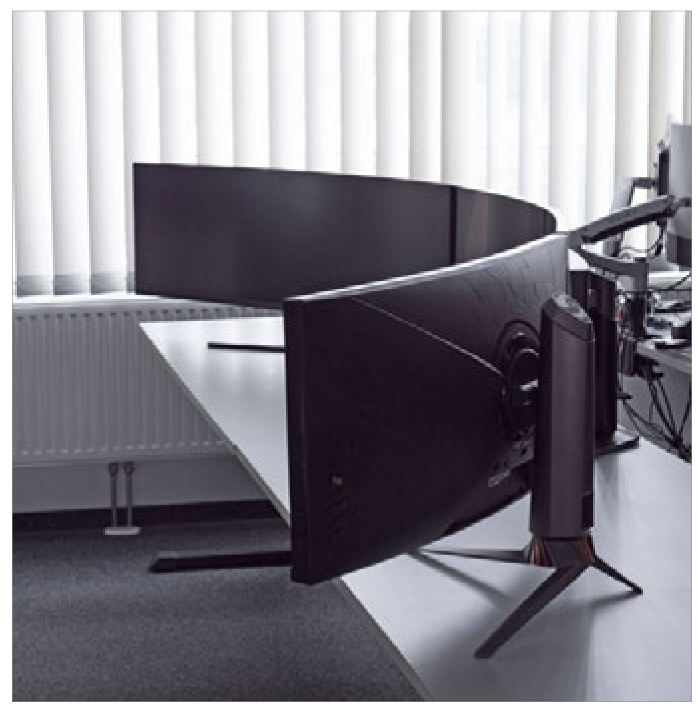
LENOVO LEGION Y44W: Mit 32:10 nicht ganz so breit und mit 43 Zoll auch etwas kleiner. Der Lenovo-Monitor verfügt über ein etwas alternatives Format. Während der 49-Zöller 16:9 verdoppelt, handelt es sich hier um ein doppeltes 16:10, also 32:10, mit einer Auflösung von 3.840 × 1.200 Pixeln. Aktuell sind vier Modelle im Preis-



Breiter als 21:9 brauche ich das Bild wirklich nicht.



Keine Frage, das Zwei-in-einem-Format von 32:9 (und 32:10) ist eine Nische, die aber ihre Anhänger gefunden haben mag. Ich selbst aber habe noch nicht so richtig den Mehrwert entdeckt und finde das altbewährte 21:9 (ebenso wie 24:10) viel praktischer zum Arbeiten oder Spielen. Dadurch kann ich etwa drei Office- oder Browserfenster breit genug nebeneinander darstellen – mehr brauche ich nicht gleichzeitig im Sichtfeld. Nun ist das 32:9-Format eher für Rennspiele geeignet, ich finde die aber nicht wirklich besser als auf einem 21:9-Schirm. Außerdem kosten die extra Pixel im peripheren Sichtbereich viel zu viel Grafikleistung, sodass mir mehr Fps direkt vor der Nase lieber sind.



Die meisten überbreiten Bildschirme haben eine Krümmung mit Radius von 1,8 Metern (1800R). Lediglich das LG-Modell ist mit 3800R weniger gekrümmt.

vergleich mit diesem Panel gelistet. Es dürfte sich immer um das Gleiche handeln, denn in der Panel-Datenbank von Tftcentral finden wir nur ein Samsung-Panel mit der Bezeichnung LSM434YP01. Im Preisvergleich sind die drei Lenovo-Modelle, die sich kaum voneinander unterscheiden, mit nativen 10 Bit angegeben, während der Samsung-Monitor lediglich mit 8 Bit mit Framerate Control (FRC) benannt ist. Ob die 10 Bit hier im Lenovo nativ vorhanden sind oder nur mit Dithering simuliert werden, können wir nicht ermitteln. Ohnehin wäre der Unterschied für den Otto Normalanwender kaum relevant. Der Lenovo Y44w hat nahezu die gleichen Merkmale wie die beiden P44w-Modelle und unterscheidet sich größtenteils im Standfuß. Der P44w soll fürs Büro gemacht sein, während der Y44w das dedizierte Gaming-Modell ist. Die Lenovos aktualisieren die Bilder bis zu 144 Hz, dank Freesync auch dynamisch. G-Sync funktioniert aber am Y44w genauso reibungslos. Das Samsung-Pendant, der C43J890, taktet mit 120 Hz ähnlich schnell, aber leider ohne Freesync. Er kostet dafür fast die Hälfte: nämlich nur ca. 700 Euro, während die Lenovos mit ca. 1.300 Euro zu Buche schlagen. Leider konnten wir das Samsung-Modell bislang nicht testen und eventuelle weitere Unterschiede ausmachen, die den großen Preisunterschied unter Umständen rechtfertigen könnten. Für das Geld stellen wir aber eine hervorragende Farbqualität schon ab Werk fest und können auch kaum andere Schwächen entdecken: Der Input Lag ist angenehm niedrig, ebenso sind es die Reaktionszeiten, wenn auch mit einigen VA-typischen Ausreißern. Der 43-Zöller ist mit seinem 32:10-Format daher ein guter Gaming-Kompromiss zwischen 32:9 und 21:9.

LG 49WL95C: Das erste IPS-Modell im 32:9-Format. Es hätte uns gewundert, dass der 21:9-Erfinder LG das noch breitere Format ausgelassen hätte, wenn sich der Erzkonkurrent Samsung hier auf den Markt wagt. Während Samsung auf VA-Panels setzt, ist LG meist mit IPS-Panels am Start. Aber auch LG hat 2018 mit den GK850-Modellen gute VA-Modelle auf den Markt gebracht. Beim 49-Zöller von LG handelt es sich jedoch um IPS, wenn auch nicht das neueste Nano-IPS, das in den aktuellen 21:9-Topmodellen verwendet wird und eine bessere Farbbrillanz verspricht. Da das herkömmliche AH-IPS bereits sehr gut ist, konnten wir schon damals im Test mit bloßem Auge kaum Unterschiede zwischen AH- und Nano-IPS feststellen. IPS zeichnet sich durch seine nahezu perfekte Blickwinkelstabilität aus, was gerade bei dieser Breite wichtig ist, da man hier schon recht schräg auf die Seitenränder schaut. Fairerweise muss dabei auch erwähnt werden, dass die VA-Panels ziemlich stabile Blickwinkel haben, zumindest auf der Horizontalen. Der 49-Zöller von LG ist auch der erste Super-Ultrawide-Monitor mit einer 1440p-Auflösung, was dem doppelten WQHD entspricht, also 5.120 × 1.440 Pixeln bei einer Pixeldichte von 108,5 ppi. Leider nur mit 60 Hz, zudem ohne Freesync, was wir hier schmerzlich vermissen. Er kann also eher mit der Stand- als mit der Bewegtbildqualität punkten. Mehrere Hersteller haben mittlerweile auch 49-Zöller für den Office-Einsatz auf dem Markt. Da ist keine hohe Bildfrequenz nötig, weswegen sie oft nur über 60 Hz verfügen, andere nützliche Eigenschaften haben, etwa ein KVM-Switch, dafür aber auch etwas günstiger sind. Wir möchten uns auf die hochfrequenten Gaming-Modelle beschränken, haben aber beim LG eine Ausnahme gemacht, weil es der erste IPS- und der erste 1440p-Monitor auf dem Markt ist. Mittlerweile gibt es noch ein Modell von Dell mit dem gleichen IPS-Panel, das etwas günstiger als der LG-Monitor ist. Mit einem Preis über 1.300 Euro muss

Super-Ultrawide-Monitore

Auszug aus Testtabelle mit 30 Wertungskriterien

	49 Zoll	43,4 Zoll	49 Zoll
Produktname	**C49RG90**	**Legion Y44w**	**C49HG90**
Hersteller	Samsung	Lenovo	Samsung
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 1.300,-/befriedigend	Ca. € 1.300,-/ausreichend	Ca. € 800,-/befriedigend
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/2003534	www.pcgh.de/preis/2068531	www.pcgh.de/preis/1640134
Ausstattung (20 %)	**1,72**	**1,58**	**1,70**
Anschlüsse	1× HDMI 2.0, 2× DisplayPort 1.4, 2× USB 3.0	2× HDMI 2.0, 1× DisplayPort 1.4, 1× USB-C 3.1 mit DisplayPort 1.4 (shared), 1× USB-C 3.0 mit DisplayPort 1.2 (shared), 4× USB 3.0	2× HDMI, 1× Displayport 1.2, 1× MiniDP 1.2, 2× USB-A 3.0
Max. Auflösung/Pixeldichte	5.120 × 1.440/108,5 ppi	3.840 × 1.200/92,7 ppi	3.840 × 1.080/81,4 ppi
Panel-Typ/Diagonale	VA (Quantum Dot)/124,5 cm	VA/110,2 cm	SVA/124,5 cm
Netzteil/Vesa-Halterung	Intern/100 x 100 (belegt)	Intern/100 × 100 (belegt)	Intern/100 × 100 (belegt)
Gewicht/Maße (inkl. Standfuß)	14,6 kg kg/120 cm × 53 cm × 35 cm	13,4 kg/107 cm × 42 cm × 24 cm	15 kg/120 cm × 53 cm × 39 cm
Pivot 90 Grad/neigbar/höhenverstellbar	Nein/-2°, 15°/12 cm	Nein/-5°, 22°/13 cm	Nein/-2°, 15°/12 cm
Garantie	2 Jahre (Pick up & Return)	3 Jahre	2 Jahre (Pick up & Return)
Sonstiges/Zubehör	DisplayHDR 1000 (nur ca.780 cd/m² gemessen), Bild-in-Bild-Funktion, Kopfhörerhalter, Rückseite beleuchtet	Ausfahrbare USB-Anschlüsse an der Unterseite	Quantum Dot, HDR, Beleuchtung an der Rückseite, Kopfhörerhalter, Bild in Bild, 540 Hz PWM-Flimmern (nicht „flicker free“)
Eigenschaften (20 %)	**1,99**	**1,89**	**1,93**
Betrachtungswinkel horizontal/vertikal	170/160 Grad	170/160 Grad	170/160 Grad
Bildwiederholrate/VRR	1-120 Hz/Freesync (G-Sync Compatible)	1-144 Hz/Freesync (G-Sync Compatible)	1-144 Hz/Freesync
Farbtiefe/Farben	10 Bit/1,07 Mrd. Farben	10 Bit/1,07 Mrd. Farben	8 Bit+FRC/1,07 Mrd. Farben
Kontrastverhältnis/Schwarzwert	2489:1/0,2 cd/m²	2120:1/0,2 cd/m²	2875:1/0,1 cd/m²
Max. Leistungsaufnahme/Stand-by	100 Watt/0,1 Watt	60 Watt/0,1 Watt	59,9 Watt/0,2 Watt
Leistung (60 %)	**1,37**	**1,79**	**1,82**
Input Lag (Full HD, 60 Hz)	27,4 ms	10,4 ms	40 ms
Farbabweichungen (ø Delta E 2000)	2,6	1,3	1,3
ø Reaktionszeit (Min.–Max.)	5,8 ms (2–20,6 ms)	6,2 ms (1,5–25,9 ms)	7,2 ms (1,4–22,4 ms)
Max. Helligkeit, Abweichungen	388,4 cd/m², bis 14 %	413,4 cd/m², bis 17 %	273,2 cd/m², bis 8 %
Schlieren-/Koronabildung	Wenig/keine	Sichtbar/keine	Sichtbar/keine
FAZIT	+ 1440p bei 120 Hz − Erhöhter Input Lag	+ Kontraststarkes 10-Bit-Panel − Schwächen in der Ausleuchtung	+ Hervorragende Werkskalibrierung − Nicht flimmerfrei, hoher Input Lag
	Wertung: **1,56**	Wertung: **1,76**	Wertung: **1,82**

sich die höhere Auflösung teuer erkauft werden. Dafür ist das Display bereits ab Werk kalibriert und kann eine Farbtiefe von 10 Bit darstellen (8 Bit mit Framerate Control). Wie bereits im Acer-Absatz erwähnt, ist der IPS-Kontrast etwas geringer als bei VA, da der Schwarzwert mit ca. 0,26 cd/m² hier etwas höher ist. Trotzdem: Auch wenn es sich um ein Office-Gerät für farbkritische Anwendungen handelt, ist Zocken nicht ganz unmöglich, nicht zuletzt wegen des erfreulich niedrigen Input Lags.

SAMSUNG C49HG90: Der Pionier von damals ist noch immer gut und günstig. Auf 49 Zoll verfügt der Monitor über die UHD-Auflösung in der Breite, also 3.840 Pixel, und Full-HD-Auflösung in der Höhe, also 1.080 Pixel. Die 144 Hz sind per Freesync 2 variabel und machen ihn zu einem Gaming-Monitor, der sich gut für immersive Rennspiele oder Ähnliches eignet. Der wesentliche Unterschied zu den anderen 1080p-Modellen von Acer und Asus ist die HDR-Qualität. Freesync 2 ist 600er-HDR und Local Dimming noch immer Samsung-exklusiv. QLED nennt Samsung seine VA-Panels mit Quantum-Dot-Schicht, deren Bildqualität sich in allen aktuellen Modellen, so auch im HG90, sehen lassen kann: Ein Kontrast von fast 3.000:1, eine brillante Farbtreue mit einem Delta-E-Wert von nur 1,3 sowie geringe Abweichungen von nur acht Prozent sprechen für sich. Das hat der HG90 den ähnlichen Modellen voraus. Kleiner Wermutstropfen ist das Hintergrundlicht, das mit 500 Hz PWM dimmt. Die Frequenz ist zwar relativ hoch, manche meinen aber, dass dadurch noch immer die Augen schneller ermüden. Zweifelsfrei nachgewiesen ist das jedoch nicht.

SAMSUNG C49RG90: Das aktuelle Nonplusultra mit 1440p-Auflösung und 120 Hz. Der RG90 ist der Nachfolger des zwei Jahre alten HG90. Der wesentliche Unterschied zwischen den beiden Modellen ist die höhere Auflösung bei gleicher Bildschirmgröße, die Pixeldichte wächst damit von 81,4 auf 108,5 ppi. Außerdem soll der RG90 nun HDR mit einer Spitzenhelligkeit von 1.000 cd/m² darstellen können. Leider lässt sich das Panel von uns aber nicht mehr als ca. 770 cd/m² abringen. HDR wird hier zwar auch mit einem lokal dimmbaren Hintergrundlicht unterstützt, das allerdings wie schon im Vorgänger nur mit 16 Zonen (2 x 8) nicht gerade feinmaschig ist. An die HDR-Qualität der teuren G-Sync-HDR-Modelle oder die von High-End-TVs kommt der RG90 nicht heran. Trotzdem freuen wir uns, dass er einer der wenigen Freesync-Monitore ist, der mit besserem HDR als dem sinnfreien 400er auf den Markt kommt. Ein weiterer Fortschritt gegenüber dem Vorgänger ist das Hintergrundlicht ohne PWM. Somit ist er in jeder Definition als flimmerfrei zu bezeichnen. Auch mit dem Oszilloskop haben wir die Reaktionszeiten überprüft. Der Durchschnitt ist mit 5,8 ms der niedrigste der getesteten sechs, das VA-Panel bleibt aber auch hier nicht von typischen Ausreißern in dunklen Farbwechsel verschont. Wir messen einen Ausreißer von ca. 20 ms, der aber in den Schlieren nicht unbedingt auffällt. Das Overdrive fällt relativ schwach aus und kann daher ohne Ghosting auf höchste Stufe gestellt werden. Hier verwendet Samsung auch nicht mehr das Flimmern per Schwarzbildeinschub wie noch bei den HG70-Modellen. ❑

FAZIT

Vom Exoten zur Nische
Was mit einem Exotenmodell begann, hat sich auf dem Markt zum gängigen Produkt entwickelt. Die Zwei-in-einem-Monitore scheinen manchen Gamern zu gefallen. Sonst würden andere Hersteller Samsung nicht das 32:9-Panel abkaufen. Die Monitore sind zwar relativ teuer, dafür stimmt aber die Qualität.

Super-Ultrawide-Monitore

Auszug aus Testtabelle mit 30 Wertungskriterien

	49 Zoll	49 Zoll	49 Zoll
Produktname	**ROG Strix XG49VQ**	**49WL95C**	**Nitro EI1 EI491CRP** (PC Games Preis-Leistung Ausgabe 10/2019 1,99)
Hersteller	Asus	LG	Acer
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 1.070,-/mangelhaft	Ca. € 1.420,-/ausreichend	Ca. € 750,-/befriedigend
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1968705	www.pcgh.de/preis/1996202	www.pcgh.de/preis/2011845
Ausstattung (20 %)	**1,60**	**1,75**	**1,95**
Anschlüsse	1× Displayport, 2× HDMI 2.0, 2× USB-A 3.0	2× HDMI 2.0, 1× DisplayPort 1.4, 4× USB-A 3.0	2× HDMI 2.0, 1× DisplayPort 1.2, -
Max. Auflösung/Pixeldichte	3.840 × 1.080/81,4 ppi	5.120 × 1.440/108,5 ppi	3.840 × 1.080/81,4 ppi
Panel-Typ/Diagonale	SVA/124,5 cm	IPS/124,5 cm	VA/124,5 cm
Netzteil/Vesa-Halterung	Extern/100 x 100 (belegt)	Extern/100 × 100 (belegt)	Intern/100 × 100 (belegt)
Gewicht/Maße (inkl. Standfuß)	13,3 kg/120 cm × 53 cm × 35 cm	15,2 kg/122 cm × 44 cm × 12 cm	15 kg/120 cm × 47 cm × 25 cm
Pivot 90 Grad/neigbar/höhenverstellbar	Nein/-5°, 20°/12 cm	Nein/-5°, 15°/11 cm	Nein/-5°, 15°/-
Garantie	3 Jahre	3 Jahre	2 Jahre
Sonstiges/Zubehör	Freesync 2 HDR, DisplayHDR 400, Hz-Anzeige, Fadenkreuz	USB-C mit 85 Watt PD	Freesync 2 HDR, Infarot-Fernbedienung, beleuchteter Standfuß, DisplayHDR 400, Lautsprecher 2× 3 W)
Eigenschaften (20 %)	**2,26**	**2,11**	**2,19**
Betrachtungswinkel horizontal/vertikal	170/160 Grad	170/160 Grad	170/160 Grad
Bildwiederholrate/VRR	1-144 Hz/Freesync (G-Sync Compatible)	60 Hz/-	1-120 Hz/Freesync (G-Sync Compatible)
Farbtiefe/Farben	8 Bit/16,7 Mio. Farben	8 Bit+FRC/1,07 Mrd. Farben	8 Bit/16,7 Mio. Farben
Kontrastverhältnis/Schwarzwert	4859:1/0,1 cd/m²	1180:1/0,3 cd/m²	3652:1/0,1 cd/m²
Max. Leistungsaufnahme/Stand-by	78,4 Watt/0,3 Watt	72,3 Watt/0,1 Watt	66 Watt/0,2 Watt
Leistung (60 %)	**1,82**	**1,85**	**1,94**
Input Lag (Full HD, 60 Hz)	11,8 ms	9,8 ms	11,5 ms
Farbabweichungen (ø Delta E 2000)	5,7	2,1	4,9
ø Reaktionszeit (Min.–Max.)	9,1 ms (3,6–17,9 ms)	10,1 ms (7,4–12,5 ms)	9,2 ms (3,3–16,5 ms)
Max. Helligkeit, Abweichungen	515,1 cd/m², Bis 17 %	300,9 cd/m², Bis 6 %	361,6 cd/m², Bis 20 %
Schlieren-/Koronabildung	Sichtbar/wenig	Sichtbar/wenig	Sichtbar/keine
FAZIT	+ Hervorragender Kontrast − Relativ teuer	+ Geringer Input Lag − Statische 60 Hz	+ Sehr guter Kontrast − Unflexibler Standfuß
	Wertung: **1,86**	Wertung: **1,88**	Wertung: **1,99**

Im nächsten Heft

❑ Test

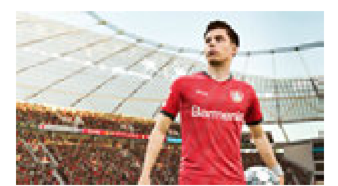
The Surge 2



Für diese Ausgabe kam der Titel leider zu spät bei uns an, dafür testen wir das Sci-Fi-Soulslike für die nächste Ausgabe ausführlich.

❑ Test

FIFA 20 | PES 2020 hat mächtig vorgelegt, wir sagen euch, ob FIFA 20 nachziehen kann.



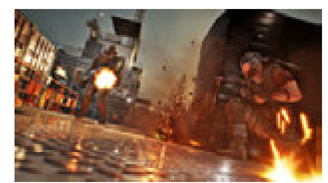
❑ Vorschau

The Outer Worlds | Letzte Infos vor dem Test dürfte es zu Obsidians Sci-Fi-RPG geben.



❑ Test

Tom Clancy's Ghost Recon: Breakpoint | Langer Titel, kurze Rede: Wir testen den Shooter.



❑ Test

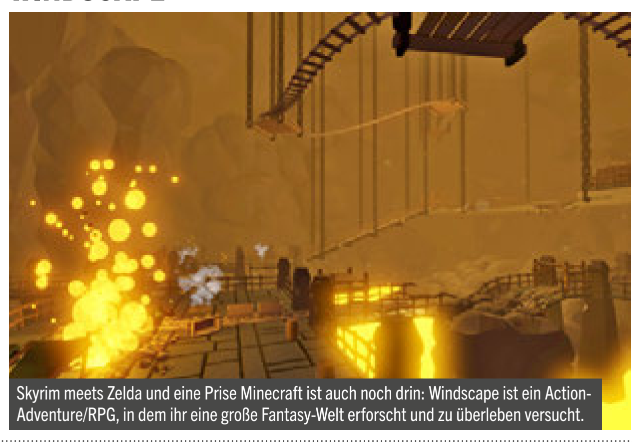
Grid | Auf das Reboot der Grid-Reihe freuen wir uns – ob zu Recht, überprüfen wir bald.



PC Games 11/19 erscheint am 30. Oktober!

Vorab-Infos ab 26. Oktober auf www.pcgames.de!

VOLLVERSION IN DER KOMMENDEN PC GAMES! WINDSCAPE



Skyrim meets Zelda und eine Prise Minecraft ist auch noch drin: Windscape ist ein Action-Adventure/RPG, in dem ihr eine große Fantasy-Welt erforscht und zu überleben versucht.

*Alle Themen ohne Gewähr



MARQUARD MEDIA GROUP

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Christian Müller, Rainer Rosenbusch

Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiter/CvD Sascha Lohmüller (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, David Martin, Marcel Naeem-Chema, Dominik Pache, Katharina Pache, Matti Sandqvist, Lukas Schmid, Felix Schütz, Paula Sprödefeld, Andreas Szedlak
Mitarbeiter dieser Ausgabe Tanja Adov, Alexandros Bikoulis, Olaf Bleich, Matthias Brückle, Manuel Christa, Sebastian Glanzer, Marius Heise, Daniel Link, Marco Kilian, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Philipp Sattler
Redaktion Hardware Frank Stöwer, Philipp Reuther
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Karline Folkendt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Hansgeorg Hafner, Matthias Schöffel
Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Sebastian Bienert © Ubisoft

Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid
Produktion Martin Closmann (Ltg.)
DVD Thomas Dziewiszek, Jasmin Sen-Kunoth

www.pcgames.de
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktion David Benke, Marc Brehme, Matthias Dammes, Christian Dörre, Maik Koch, Sascha Lohmüller, David Martin, Dominik Pache, Katharina Pache, Matti Sandqvist, Lukas Schmid, Felix Schütz, Paula Sprödefeld, Andreas Szedlak

Digital Director Simon Fistrich
SEO/Produktmanagement Stefan Wölfel, Jennifer Brechtelsbauer
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, David Turkadze, Christian Zamora, Ali Adlah
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Sales Director Jens-Ole Quiel, Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Verantwortlich für den Anzeigenteil Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift
E-Commerce & Affiliate Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher
Creation & Services Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten
Corporate Sales & Publishing Dirk Gooding (Head of Corporate Sales), Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)

Anzeigenberatung Print/Digital
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Judith Gratias-Klamt Tel. +49 911 2872-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Anzeigenberatung Online Ströer Digital Media GmbH, Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg, Tel.: +49 40 468 567-100, www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de

Anzeigendisposition Franziska Behme, Annett Heinze, E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 32 vom 01.01.2019.

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 72,- EUR, PC Games Magazin 51,- EUR
Österreich: PC Games Extended 79,20 EUR, PC Games Magazin 59,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 84,- EUR, PC Games Magazin 63,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: Walstead Central Europe, Poland; ul. Obr. Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



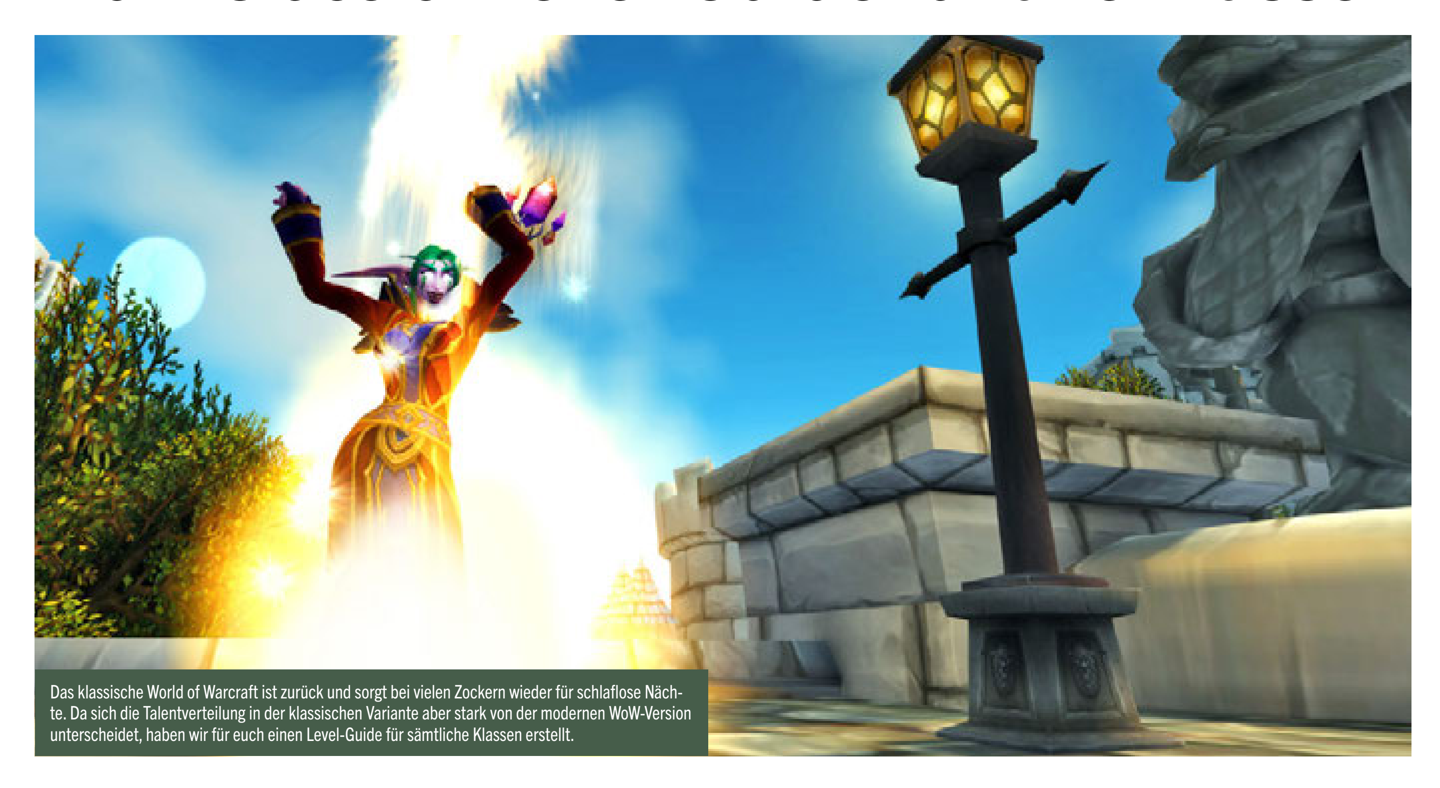
Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY4, RASPBERRY PI GEEK, SFT, VIDEOGAMESZONE, WIDESCREEN

Marquard Media Polska:
CKM, COSMOPOLITAN, ESQUIRE, HARPER'S BAZAAR, JOY, KOZACZEK, PAPILOT, PLAYBOY, ZEBERKA

Marquard Media Hungary:
APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, INSTYLE, JOY, MEN'S HEALTH, PLAYBOY, RUNNER'S WORLD, SHAPE

TIPPS & TRICKS Seite 116

WoW Classic: **Level-Guide für alle Klassen**



Das klassische World of Warcraft ist zurück und sorgt bei vielen Zockern wieder für schlaflose Nächte. Da sich die Talentverteilung in der klassischen Variante aber stark von der modernen WoW-Version unterscheidet, haben wir für euch einen Level-Guide für sämtliche Klassen erstellt.

HARDWARE-TEST Seite 126

Sechs Spielermäuse **im Vergleichstest**



In unserem Hardware-Vergleichstest stellen wir modernisierte Mausklassiker den neuesten Spielermäusen gegenüber. Kann der klassische Komfort mit den modernen Technikinnovationen mithalten? Diese Frage beantworten wir ausführlich auf fünf Seiten.



WoW Classic: Level-Guide für alle Klassen

Von: Sebastian Glanzer

Wir zeigen euch kurz und knapp, auf was ihr mit eurer Klasse beim Leveln achten müsst.

Level-Tipps gibt es viele für WoW-Classic, auf den folgenden Seiten zeigen wir euch jedoch nur die Infos, die für eure Klasse am wichtigsten sind. Für eine reibungslose Level-Phase steht natürlich eure Talentverteilung im Vordergrund.

DIE TALENTVERTEILUNG

Anders als in der Retail-Version wählt ihr ab Stufe 10 nicht eure Spielweise aus und erhaltet dementsprechende Zauber in eurer Aktionsleiste, sondern ihr dürft pro Level lediglich einen neuen Talentpunkt in einen der drei Talentbäume verteilen. Im Guide zeigen wir euch die Reihenfolge in der ihr die Punkte vergebt. Einige Klassen setzen ihre Talente ab einem gewissen Punkt zurück, was beim ersten Mal während der Level-Phase noch in Ordnung ist, bedenkt jedoch, dass euch jede weitere Talentumverteilung immer mehr Gold kostet und ihr euch idealerweise ab Stufe 40 auf euer (immens teures) Reittier schwingen wollt.

DER WEG ZUM KLASSENLEHRER

Alle zwei Stufen könnt ihr bei eurem Klassenlehrer neue Ränge eurer Fähigkeiten erlernen. Ein neuer Rang eines Zaubers kostet bei manchen Klassen mehr Ressourcen, ist dafür aber auch wirksamer. Vergesst also nicht, immer die neue Version des Skills vom Zauberbuch in eure Aktionsleiste zu ziehen. Die Lehrer findet ihr in einigen Außenposten, meistens müsst ihr sie jedoch in der Hauptstadt aufsuchen. Das kostet einiges an Reisezeit und vor allem Gold, denn neue Fähigkeiten gibt es nicht umsonst. Daher zeigen wir euch, welche Fähigkeiten ihr euch holt beziehungsweise welche ihr auslasst und wann ihr auch erst mal nach vier statt zwei Stufen den Klassenlehrer aufsucht.

DIE RICHTIGE ROTATION

Im Gegensatz zu den Erweiterungen läuft der Kampf in Classic deutlich langsamer ab und ihr müsst mit Ressourcen wie Mana und auch euren Lebenspunkten anders haushalten als in der Retail-Version. In der von uns beschriebenen Rotation stehen automatische Angriffe, der Zauberstab und auch der Schaden des Pets meist im Vordergrund, da euch für andere Fähigkeiten die Ressourcen fehlen. Zudem müsst ihr öfter darauf achten, eure eigenen Buffs aufrechtzuhalten, da diese in WoW Classic statt 30 Minuten teilweise nur noch fünf Minuten lang anhalten.

Druide

Von: Philipp Sattler

Als Druide habt ihr die Wahl zwischen mehreren, verschiedenen Spielweisen, um den Weg zur Maximalstufe hinter euch zu bringen. In den meisten Fällen sollte eure Wahl dabei auf die Katze mit vielen Punkten im Wilder-Kampf-Baum fallen.

Mit den oben aufgeführten Talenten erreicht ihr ohne große Mühen die Maximalstufe. Ihr investiert eure Talentpunkte dabei vorrangig in den Wilder-Kampf-Baum, bis ihr hier das Endtalent Rudelführer erreicht habt.

Druiden haben auf dem Weg zur Maximalstufe die Wahl zwischen verschiedenen Spielweisen. Welche ihr wählen solltet, hängt natürlich davon ab, ob ihr alleine oder als feste Gruppe unterwegs seid. In letzterem Fall könnt ihr durchaus als Heiler oder Tank losziehen. Wer oft allein unterwegs ist, dem legen wir die Spielweise als Katze ans Herz. Damit seid ihr gut gerüstet für nahezu alle Situationen. Da ihr die Katzengestalt aber erst mit Stufe 20 beim Lehrer erspielen könnt, ändert sich eure Spielweise bis dahin mehrfach. So bringt ihr die ersten zehn Level mehr oder weniger nur mit dem Wirken von Zorn hinter euch – unterstützt von Dornen und Heilende Berührung. Mit Stufe zehn wartet die erste Klassenquest auf euch, welche euch mit der Bärengestalt belohnt, die ihr für die nächsten zehn Stufen nutzt. Ihr könnt natürlich auch weiter Zorn und das neu hinzugewonnene Mondfeuer benutzen, aber eure Talentpunkte stärken eine andere Spielweise.

TALENTVERTEILUNG

Eure ersten Talentpunkte setzt ihr in Wildheit und Wilde Aggression. Ersteres reduziert die Kosten eures wichtigsten Angriffs in der Bärengestalt. Letzteres verringert euren erlittenen Schaden dank Verbesserung des Demoralisierenden Gebrülls. Sind diese Punkte verteilt, seid ihr bereits Level 19 und eine Stufe später bekommt ihr eure Katzengestalt, in der ihr den restlichen Weg bis zur Maximalstufe hinter euch bringt. Eure Talentpunkte investiert ihr weiterhin ausschließlich in den Wilder-Kampf-Baum. Erst wenn ihr das Endtalent Rudelführer erreicht habt, packt ihr Punkte in den Gleichgewichts-Baum, weil ihr an Waffenbalance kommen wollt. Im Wiederherstellungs-Baum nehmt ihr auf jeden Fall noch Ingrimm mit.

DIESE ZAUBER KAUFT IHR EUCH WÄHREND DER LEVEL-PHASE

Bei eurem Klassenlehrer müsst ihr alle paar Level neue Ränge eurer Zauber erlernen, damit diese mächtiger werden. Dafür müsst ihr euer hart verdientes Silber und Gold ausgeben. Damit ihr euch immer neue Ränge kaufen könnt und nicht andauernd zum Lehrer laufen müsst, könnt ihr auf viele Fähigkeiten verzichten und euch auf die wichtigen konzentrieren:

- **Mal der Wildnis:** Auf Stufe 10, 20, 30, 40, 50, 60
- **Klaue:** Auf Stufe 20, 28, 38, 48, 58
- **Wilder Biss:** Auf Stufe 32, 40, 48, 56, 60
- **Dornen:** Auf Stufe 6, 14, 24, 34, 44, 54

Und ihr solltet natürlich mit Stufe 30 die Quest für eure Reisegestalt beim Klassenlehrer annehmen.

ROTATION WÄHREND DER LEVEL-PHASE

Ab Stufe 20, wenn ihr als Katze unterwegs seid, haltet ihr euch an Folgendes:

1. **Feenfeuer**
2. **Klaue** (Combopunkte aufbauen)
3. **Wilder Biss** (Combopunkte verbrauchen)

Das Feenfeuer könnt ihr schon aus einiger Entfernung auf den Gegner auftragen und damit die Rüstung des Ziels, die eure Angriffe abmildert, deutlich reduzieren. Im Anschluss baut ihr per Klaue Combopunkte am Gegner auf, die ihr dann mit Wilder Biss in massiven Schaden investiert. Denkt daran, dass in Classic die Combopunkte keine eigene Ressource sind, die ihr beim Zielwechsel einfach mitnehmen könnt. Die Combopunkte liegen auf dem Gegner. Stirbt dieser, sind eure Combopunkte weg. Nutzt euren Finisher also lieber zu früh als zu spät. Im Optimalfall tötet ihr damit den Gegner, ohne dabei zu viel Schaden verschenkt zu haben. Eure Combopunkte in Zerfetzen zu investieren, lohnt hingegen nur, wenn ihr es mit langlebigeren Bossen zu tun habt – bei einem Besuch im Dungeon beispielsweise. In dem Fall investiert ihr eure ersten fünf Combopunkte in Zerfetzen und nutzt Wilder Biss nur, wenn Zerfetzen noch läuft. Außerdem könnt ihr dann auch Schreddern statt Klaue nutzen, was sonst kaum möglich ist, da ihr dafür hinter dem Gegner stehen müsst. Da ihr Wilder Biss ohnehin erst auf Stufe 32 bekommt, ist einige Zeit lang Zerfetzen euer einziger Finisher, der aber trotzdem nur selten zum Einsatz kommt.

Werte-Priorität

Während der Level-Phase setzt ihr als Wildheit-Druide möglichst auf folgende Werte:

- **Stärke** erhöht euren Schaden pro Punkt am meisten. Haltet danach besonders Ausschau.
- **Willenskraft** steigert eure Regeneration. Dadurch müsst ihr weniger Zeit damit verbringen, zu essen, trinken oder euch zu bandagieren. Kaum ein Wert steigert die Levelgeschwindigkeit so stark.
- **Beweglichkeit** erhöht eure Chance auf kritische Treffer sowie die Chance Angriffen auszuweichen.
- **Ausdauer** erhöht eure Lebenspunkte, das steigert zwar nicht euren Schaden, aber ihr haltet länger durch, bevor ihr euch heilen oder etwas essen müsst.

Hexenmeister

Von: Matthias Brückle

In unserem kompakten Level-Guide erfahrt ihr, worauf ihr als Hexenmeister in Classic achten solltet: wertvolle Fähigkeiten, die Verteilung der Talentpunkte und den richtigen Zeitpunkt, um beim Lehrer die nächsten Zauberränge zu erwerben.

Entscheidet ihr euch für einen Hexenmeister, dürft ihr euch auf eine der angenehmeren Klassen für das Leveln in WoW Classic freuen. Mit einer ausgewogenen Balance aus Überlebensfähigkeit und Offensive könnt ihr euch sorgenfrei auch mit größeren Gegnerbrocken anlegen, während ihr auf die Unterstützung eines dämonischen Begleiters zählen dürft. Neben dem Paladin ist der Hexer auch eine Klasse, die einfach Zugang zu einem Reittier erhält. Damit ihr besser vorankommt, solltet ihr so früh wie möglich einen Zauberstab organisieren. Das spart nicht nur Mana, sondern lässt euch auch riskante Nahkampfsituationen vermeiden.

Gebrechen (31) | Dämonologie (20) | Zerstörung (0)

Habt ihr die Reise bis Stufe 60 schließlich hinter euch gebracht, verfügt ihr über mächtige DoT-Zauber, kürzere Zauberzeiten, starke Dämonen und lebensrettende Fähigkeiten, die dem Gegner das Leben entziehen.

DIE TALENTVERTEILUNG

Für ein komfortables Schlendern durch Azeroth legen wir euch den Gebrechen-Baum ans Herz. Über diesen verstärkt ihr nicht nur euren DoT-Zauber Verderbnis so sehr, dass er zu einem Spontanzauber wird, sondern erhaltet auch den Zauber Lebensentzug, der euch des Öfteren den Hintern retten wird. Packt ganz am Anfang zunächst Punkte in Unterdrückung, um Gegner verlässlicher zu treffen und in Verbesserte Verderbnis, um diesen schneller wirken zu können. Bis Stufe 22 wollt ihr die drei Talente Verbesserter Seelendieb, Verbesserte Verderbnis und Unterdrückung maximieren. Auf Stufe 22 hingegen reduziert ihr Unterdrückung wieder auf 2/5 und Verbesserte Verderbnis auf 3/5. Mit den drei dadurch gewonnenen Punkten maximiert ihr im Dämonologie-Baum Verbesserter Gesundheitsstein und steckt einen Punkt in Verbesserter Leerwandler. Von hier an füllt ihr weiter den Gebrechen-Baum aus, um unter anderem den mächtigen Zauber Lebensentzug kommen. Ganz zum Schluss nutzt ihr eure übrigen Punkte, um euch Boni über Talente wie Teufelsbeherrschung, Unheilige Macht und Dunkler Pakt zu holen.

WELCHE ZAUBER KAUFT IHR ALS HEXER IN DER LEVEL-PHASE?

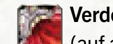
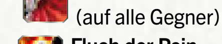
Im Gegensatz zu manch anderer Klasse habt ihr als Hexenmeister keine kritischen Zauberstufen, die ihr beachten müsst. Zudem ist das Reittier auf Stufe 40 ohnehin für euch gratis, weswegen ihr kein Gold sparen müsst. Grundsätzlich solltet ihr euch weitere Gebrechen-Fähigkeiten holen und vor allem die Zauber aus der Rotation weiter unten im Text. Lohnenswert sind zudem die sehr praktischen Zauber Seelenstein herstellen und Unendlicher Atem.

Werte-Priorität

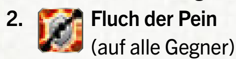
Während der Level-Phase setzt ihr als Hexer der Reihe nach auf folgende Werte.

- **Zaubermacht** erhöht den Schaden all eurer Zauber. Der wichtigste Wert für euch!
- **Willenskraft** ist vor allem beim Leveln ein hervorragender Wert. Ihr regeneriert dadurch schneller Mana im Kampf und verschwendet weniger Zeit mit Essen, weil ihr außerhalb des Kampfs schneller Lebenspunkte regeneriert.
- **Intelligenz** verleiht euch mehr Mana, wodurch ihr häufiger zaubern könnt. Außerdem steigert sie die kritische Trefferchance mit Zaubern.
- **Ausdauer** erhöht die Lebenspunkte eures Charakters und somit seine Defensive.

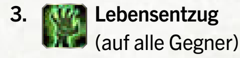
ROTATION WÄHREND DER LEVEL-PHASE

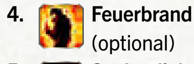
1. **Verderbnis** (auf alle Gegner)



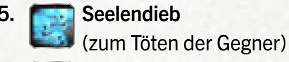
2. **Fluch der Pein** (auf alle Gegner)



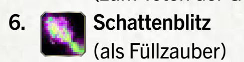
3. **Lebensentzug** (auf alle Gegner)



4. **Feuerbrand** (optional)



5. **Seelendieb** (zum Töten der Gegner)



6. **Schattenblitz** (als Füllzauber)

Am Anfang des Kampfs ist euer Ziel erst einmal, auf all euren Gegnern die ersten drei DoTs zu platzieren. Dank der Heilung mit Lebensentzug, jeder Menge DoTs und einem Dämon als Begleiter ist es für euch möglich, gegen mehrere Feinde anzutreten. Feuerbrand ist kein Muss, da ihr schon über genügend DoTs verfügt – trotzdem kann sich der zusätzliche Schaden sehen lassen. Behaltet aber euer Mana im Blick; dabei hilft euch Seelendieb, welches über das Talent Verbesserter Seelendieb Manaregeneration beim Töten eines Gegners mit diesem Zauber gewährt. Schattenblitz ist der allgemeine Füllzauber.

VERGESST NICHT EUREN ZAUBERSTAB

Wenn ihr nonstop Zauber schleudern wollt, bekommt ihr Probleme mit eurem Mana-Haushalt. Holt euch schnellstmöglich einen Zauberstab! Damit könnt ihr auf Distanz angreifen, ohne dafür Mana zu verbrauchen. Ihr bekommt ihn ganz am Anfang über den Beruf Verzauberungskunst, könnt ihn also auch von anderen Spielern erwerben. Alternativ gibt es Quests, die mit einem Zauberstab als Belohnung winken. Allianzler sollten dafür „Die Volksmiliz“ in Westfall, „Bashal'aran“ an der Dunkelküste und „Götzen sammeln“ in Loch Modan ins Auge fassen. Hordler schließen hingegen die Quests „Die Flucht“ im Brachland oder „Beren's Peril“ im Silberwald ab.

Jäger

Von: Tanja Adov

Die geschickten Waidmänner haben in Classic WoW gut lachen! Mit einem starken Tierbegleiter an ihrer Seite können Jäger sowohl in Instanzen als auch im Solo-Spiel glänzen. Mit unseren Tipps und Tricks erreicht ihr blitzschnell Level 60.

Der Jäger gehört zu den einfachsten und anfängerfreundlichsten Klassen von Classic-WoW. Sobald ihr Level 10 seid und euren ersten Begleiter gezähmt habt, wird euch das Leveln leicht von der Hand gehen. Haltet während der Level-Phase immer Ausschau nach besseren Schusswaffen. Vergesst nicht, dass ihr neben euren Talenten und Zaubern auch die Waffen-Fertigkeiten beim Lehrer erlernen und durch Praxis steigern müsst.



Mit jedem weiteren Punkt, den ihr in den Tierherrschaft-Baum verteilt, stärkt ihr das Band zu eurem tierischen Begleiter. Am untersten Ende des Tierherrschaft-Baums erwartet euch die starke Fähigkeit Zorn des Wildtiers.

DIE TALENTVERTEILUNG

Als Jäger steckt ihr den Großteil eurer Talentpunkte in den Tierherrschaft- und Treffsicherheit-Baum. Dabei haben wir unsere Punkte wie folgt verteilt: 31 Punkte im Tierherrschaft- und 20 im Treffsicherheit-Baum. Ihr verteilt eure ersten 31 Punkte in den Tierherrschafts-Baum, um so schnell wie möglich Verbessertes Tierheilen, Wildheit und Raserei zu bekommen. Sobald ihr Zorn des Wildtiers erreicht habt, könnt ihr euch dem Treffsicherheit-Baum zuwenden und eure restlichen Punkte zunächst in Effizienz und anschließend in Totbringende Schüsse, Falkenauge und Gezielter Schuss investieren. Für den PvP-Modus könnt ihr mit dem letzten Punkt eure Talente mit Verbesserter erschütternder Schuss ergänzen.

DIESE ZAUBER KAUFT IHR EUCH WÄHREND DER LEVEL-PHASE

In Classic-WoW gibt es nichts geschenkt! Das gilt auch für die Fähigkeiten, für die ihr regelmäßig euren Klassenlehrer aufsuchen müsst, um alle paar Levels neue Ränge eurer Zauber zu erlernen. Dieser Luxus kostet euch natürlich etwas, und zwar Silber und Gold. Als Jäger bevorzugt ihr in erste Linie neue Ränge von Arkaner Schuss, Mehrfachschuss und Aspekt des Falken. Wartet also nicht lange, sondern geht sofort zum nächsten Lehrer, wenn neue Ränge dieser Fähigkeiten verfügbar sind. Am Anfang ist es besonders wichtig zu wissen, welche Zauberränge ihr sofort und welche erst später kaufen solltet. Deshalb haben wir eine Liste für euch zusammengestellt:

- **Level 10:** Geht zum Klassenlehrer für die Begleiter-Quest. Ihr lernt, wie man Tiere Azeroths zähmt.
- **Level 12:** Arkaner Schuss, Zurechtstutzen und Tier heilen
- **Level 16:** Aspekt des Falken, Mehrfachschuss, Schlangenbiss und Feuerbrandfalle
- **Level 20:** Aspekt des Geparden, Arkaner Schuss, Tier heilen und Eiskältefalle
- **Level 28:** Schnellfeuer, Schlangenbiss, Aspekt des Falken und Arkaner Schuss
- **Level 30:** Totstellen und Mehrfachschuss
- **Level 34-38:** Arkaner Schuss, Aspekt des Falken, Feuerbrandfalle und Schlangenbiss
- **Level 40:** Aspekt des Rudels und die Fähigkeit, Kettenrüstung zu tragen
- **Level 42-44:** Mehrfachschuss, Schlangenbiss und Arkaner Schuss
- **Level 48-50:** Aspekt des Falken und Schlangenbiss
- **Level 52-58:** Arkaner Schuss, Aspekt des Falken und Mehrfachschuss

Werte-Priorität

Während der Level-Phase setzt ihr als Jäger der Reihe nach auf folgende Werte.

- **Beweglichkeit:** Das ist euer primärer Wert! Beweglichkeit steigert sowohl eure Distanz- als auch eure Nahkampfangriffskraft.
- **Willenskraft:** Dieser Wert ist vor allem beim Leveln sehr wichtig, weil ihr dank Willenskraft Lebenspunkte außerhalb des Kampfes schneller regeneriert und auch wesentlich weniger Zeit beim Essen und Trinken braucht.
- **Ausdauer:** Steigert eure maximalen Lebenspunkte.
- **Intelligenz:** Erhöht euer maximales Mana.
- **Stärke:** Steigert euren Nahkampfschaden.

ROTATION WÄHREND DER LEVEL-PHASE

1. **Arkaner Schuss** (auf Cooldown)

2. **Mehrfachschuss** (auf Cooldown)
3. **Zorn des Wildtiers** (sobald ihr es gelernt habt)

4. **Schnellfeuer** (immer wenn bereit)

5. **Raptorstoß** (im Nahkampf)
6. **Mungobiss** (im Nahkampf)

Euer Begleiter verursacht den größten Teil eures Schadens. Umso wichtiger ist es, dass euch das richtige Tier zur Seite steht. Bedenkt, dass ihr auch seine Fähigkeiten stets trainieren müsst. Für den Anfang empfehlen wir euch, eine Katze oder Windnatter zu zähmen. Abgesehen von eurem Begleiter verursacht ihr mit dem automatischen Schuss den meisten Schaden. Achtet daher unbedingt darauf, eure Fernkampfwaffen-Fähigkeiten zu pflegen und darauf, dass ihr immer genügend Munition dabei habt. Kommt euch ein Gegner zu nahe, dann ist es höchste Zeit für Zurechtstutzen! So bekommt ihr genügend Zeit, um wieder Distanz zu eurem Feind aufzubauen. Zu guter Letzt noch etwas zum Thema Aspekte: Aspekt des Falken nutzt ihr im Kampf, Aspekt des Geparden ist dagegen euer Favorit, wenn ihr auf Reisen seid.

Krieger

Von: Sebastian Glanzer

Wir zeigen euch, wie ihr als Krieger während des Levelns eure Fähigkeiten am besten einsetzt, wie ihr eure Talentpunkte verteilt und wann ihr am besten zum Lehrer lauft, um euch neue Ränge eurer Fähigkeiten zu kaufen.

Der Krieger kann zu einer der frustrierendsten Klassen beim Leveln werden, wenn ihr alleine loszieht und/oder zwischenzeitlich an keine gute Waffe herankommt. Haltet während der Levelphase also immer Ausschau nach der passenden Zweihandwaffe, die es ab und zu sogar bei Händlern in Städten und Außenposten gibt. Spätestens ab Level 30, wenn ihr eure Klassenquest bekommt, startet ihr mit einer mächtigen Waffe so richtig durch. Vergesst aber nicht, dass ihr die Fertigkeiten neuer Knüppel, Schwerter und Äxte erst einmal hochleveln und für das Erlernen neuer Waffen die Trainer in den Hauptstädten eurer Fraktion besuchen müsst.



Im Gegensatz zu Battle for Azeroth müsst ihr als Furor-Krieger nicht in jeder Hand eine Waffe führen. Ihr könnt euch also aussuchen, ob ihr mit der Waffen- oder der Furor-Talentverteilung losziehen wollt.

DIE TALENTVERTEILUNG

Als Krieger könnt ihr den Großteil eurer Talentpunkte entweder in den Waffen- oder den Furor-Baum stecken. In beiden Fällen teilen sich die Punkte in diese beiden Spezialisierungen auf. Wie ihr im Bild oben rechts sehen könnt, haben wir uns für 31 Punkte im Waffen- und 20 im Furor-Baum entschieden. Ihr fangt also an, eure ersten 31 Punkte in den Waffen-Baum zu stecken, und wählt zunächst Verbessertes Verwunden und Taktiker aus. Danach hangelt ihr euch weiter durch den Baum und setzt eure Talentpunkte in Aggressionskontrolle und Tiefe Wunden sowie einen Punkt in Verbessertes Überwältigen, um direkt den ersten Punkt in Durchbohren setzen zu können. Ob ihr euch nachfolgend für Axt-, Schwert- oder Kolben-Spezialisierung entscheidet, hängt natürlich von eurer aktuellen Waffe ab. Womöglich werdet ihr bis dahin immer noch die seltene Axt eurer Level-30-Klassenquest tragen, die die beste der drei zur Auswahl stehenden Waffen ist. Im Furor-Baum wählt ihr der Reihe nach Grausamkeit, Donnernde Stimme, Verbesserter Schlachtruf und zu guter Letzt Wutanfall aus.

DIESE ZAUBER KAUFT IHR EUCH WÄHREND DER LEVELPHASE

Bei eurem Klassenlehrer müsst ihr alle paar Levels neue Ränge eurer Fähigkeiten erlernen, damit sie mächtiger werden. Dafür müsst ihr euer hart verdientes Silber und Gold ausgeben. Als Krieger sind in erster Linie neue Ränge von Heldenhafter Stoß und Schlachtruf wichtig. Geht immer sofort zum Lehrer, wenn neue Ränge dieser Fähigkeiten bereitstehen. Damit ihr euch immer neue Ränge kaufen könnt und nicht andauernd zum Lehrer laufen müsst, verzichtet ihr am Anfang auf das Erlernen einiger Skills und erlernt nur die folgenden Fähigkeiten:

- **Level 12:** Schlachtruf, Überwältigen und Schildhieb
- **Level 16:** Heldenhafter Stoß, Spöttischer Schlag und Schildblock
- **Level 24:** Gegenschlag, Schlachtruf, Drohruf, Hinrichten und Heldenhafter Stoß
- **Level 30:** Geht zum Klassenlehrer für die Berserkerhaltung-Quest und eure neue Waffe.
- **Level 32:** Hinrichten, Heldenhafter Stoß und Schlachtruf
- **Level 36:** Wirbelwind
- **Level 40:** Hinrichten und Heldenhafter Stoß
- **Level 48:** Schlachtruf, Überwältigen, Tödlicher Stoß, Heldenhafter Stoß und Hinrichten
- **Level 54:** Tollkühnheit, Schlachtruf und Tödlicher Stoß
- **Level 56:** Hinrichten, Heldenhafter Stoß

ROTATION WÄHREND DER LEVELPHASE

1. **Tödlicher Stoß** (immer, wenn bereit)
2. **Überwältigen** (immer, wenn bereit)
3. **Hinrichten** (ab 20 Prozent Lebenspunkten)
4. **Wirbelwind** (immer, wenn bereit)
5. **Heldenhafter Stoß** (nur um Wut abzubauen)

Am Anfang eurer Kriegerkarriere werdet ihr überschüssige Wut in Heldenhafter Stoß investieren und Gegnern Überwältigen um die Ohren hauen, sobald sie einer eurer Attacken ausweichen. Zudem haltet ihr stets Schlachtruf aktiv, um von dem Effekt zu profitieren. Ab Stufe 24 gebt ihr dem Gegner mit Hinrichten den Rest. Sobald ihr Stufe 36 erreicht, könnt ihr Wirbelwind immer dann einsetzen, wenn die Attacke bereit ist – sogar gegen einzelne Ziele lohnt sich der wirbelnde Waffenwind. Mit Stufe 40 erlernt ihr über den Waffen-Talentbaum die Fähigkeit Tödlicher Stoß, die fortan höchste Priorität hat.

Wertepriorität

Während der Levelphase setzt ihr als Krieger der Reihe nach auf folgende Werte.

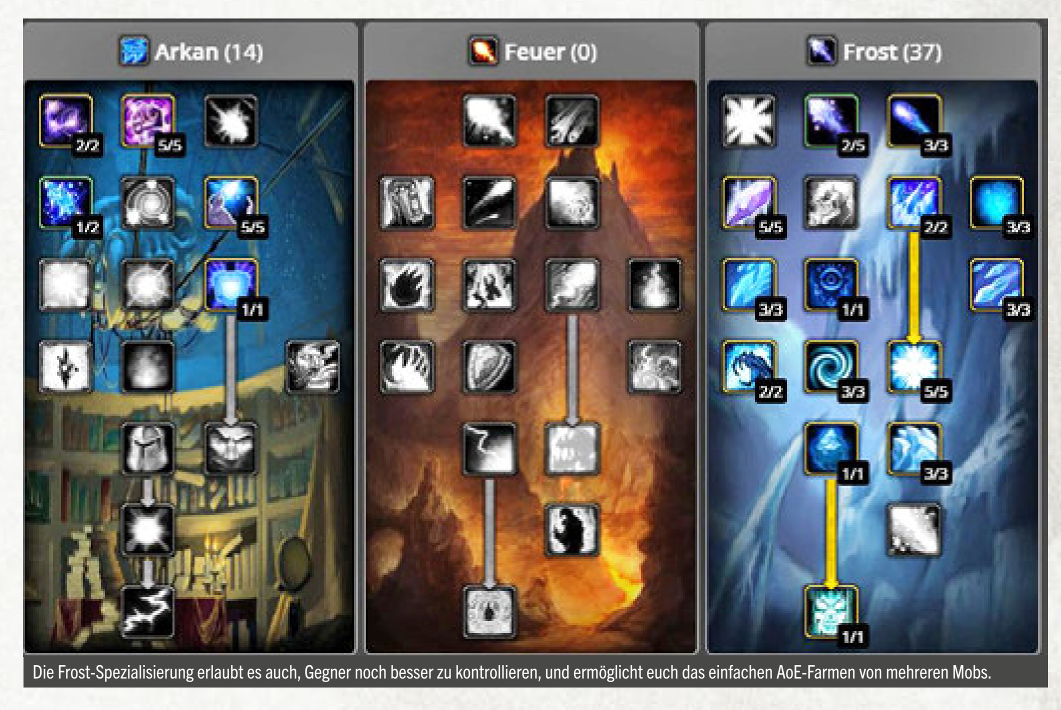
- **Stärke:** ist euer wichtigster Wert, da er eure Nahkampfangriffskraft erhöht, was dazu führt, dass eure Gegner schneller im Dreck liegen – toll.
- **Beweglichkeit:** steigert eure kritische Trefferchance und eure Ausweichchance etwas.
- **Willenskraft:** ist in Classic tatsächlich kein zu verachtender Wert, vor allem während der Levelphase. Außerhalb des Kampfes gewährt euch Willenskraft eine schnelle Lebensregeneration, wovon vor allem Trolle mit ihrer Volksfähigkeit *Regeneration* profitieren.
- **Ausdauer:** erhöht die maximalen Lebenspunkte eures Kriegers.

Magier

Von: Sebastian Glanzer

Wir zeigen euch, wie ihr als Magier während des Levelns eure Fähigkeiten am besten einsetzt, wie ihr eure Talentpunkte verteilt und wann ihr am besten zum Lehrer lauft, um euch neue Zauberränge zu kaufen.

Auf dem Weg zur Maximalstufe 60 seid ihr als Magier eine der schnellsten Klassen. Ihr stellt euch selbst euer Essen und Trinken her, bewegt euch mit Portalen schnell durch die Welt und besitzt eine ganze Reihe an Fähigkeiten, um euch Gegner vom Hals zu halten und ihnen schnell den Garaus zu machen.



Die Frost-Spezialisierung erlaubt es auch, Gegner noch besser zu kontrollieren, und ermöglicht euch das einfachen AoE-Farmen von mehreren Mobs.

DIE TALENTVERTEILUNG

Frost ist die mit Abstand beste Spielweise für die Levelphase und wird euch auch auf Stufe 60 die größten Vorteile bringen. Die ersten drei Punkte setzt ihr in Elementare Präzision und die folgenden zwei in Verbesserter Frostblitz, um in der zweiten Reihe Dauerfrost und Verbesserte Frostnova voll auszuskillen. Weiter geht's mit drei Punkten in Verbesserter Blizzard, ein Punkt in Kälteeinbruch und einen in Stechendes Eis. In der vierten Reihe skillt ihr Frost-Kanalisierung sowie Arktische Reichweite und in der geht ihr weiter über Eisblock und drei Punkte in Verbesserter Kältekegel. Bevor ihr euch Eisbarriere schnappt, setzt ihr die letzten Punkte in Stechendes Eis und Eissplitter. Ab Stufe 51 setzt ihr die ersten Talentpunkte in den Arkan-Talentbaum: Arkanes Feingefühl und Arkaner Fokus.

DIESE ZAUBER KAUFT IHR EUCH WÄHREND DER LEVELPHASE

Bei eurem Klassenlehrer müsst ihr alle paar Levels neue Ränge eurer Zauber erlernen, damit sie mächtiger werden. Dafür müsst ihr aber leider euer hart verdientes Silber und Gold ausgeben. Damit ihr euch immer neue Ränge kaufen könnt und nicht andauernd zum Lehrer laufen müsst, verzichtet ihr am Anfang auf das Erlernen einiger Zauber und nehmt nur die Fähigkeiten, die wir im Folgenden aufgelistet haben. Wasser herbeizaubern, Hervorrufung oder Blinzeln sind natürlich ebenfalls wichtige Zauber, es ist jedoch wichtig, so viel Gold wie möglich zu sparen, um später auf Stufe 40 euer Mount kaufen zu können, das eure Levelgeschwindigkeit um ein Vielfaches erhöht.

- **Frostblitz**: Auf Stufe 8, 14, 20, 26, 32, 38, 44, 50, 56.
- **Frostnova:** Auf Stufe 10, 26, 40 und 54.
- **Arkane Intelligenz:** Auf Stufe 14, 28, 42 und 56.
- **Arkane Explosion:** Auf Stufe 14, 22, 30, 38, 46 und 54.
- **Blizzard:** Auf Stufe 20, 28, 36, 44, 52 und 60.
- **Kältekegel:** Auf Stufe 26, 34, 42, 50 und 58.

ROTATION WÄHREND DER LEVELPHASE

1. **Frostblitz/Feuerball**
2.  **Feuerschlag**

Bevor Frostblitz über eure Talente verstärkt wird, richtet Feuerball den größten Schaden gegen Mobs an. Frostblitz ist der Zauber, den ihr zu 90 Prozent gegen einzelne Ziele wirkt. Wenn ihr wollt, könnt ihr Gegnern mit Feuerschlag den Rest geben. Mit circa Level 26 solltet ihr theoretisch bereits mehrere Mobs farmen, indem ihr sie zusammenzieht und mit euren Flächenzauber allesamt gleichzeitig beseitigt. Dazu sammelt ihr sie zunächst ein, friert sie per Frostnova auf einem Haufen fest, geht auf Distanz und beginnt, Blizzard in ihren Weg zu kanalisieren. Wenn sie euch zu nahe kommen, wirkt ihr einen Kältekegel oder gebt ihnen mit Arkane Explosion den Rest. Wenn ihr dabei immer mindestens vier bis fünf Mobs zusammenziehen und erfolgreich besiegen könnt, ist dies die effektivste Methode, um zu leveln.

FINDET SCHNELL EINEN ZAUBERSTAB

Vor allem auf den ersten Stufen macht der Schaden eures Zauberstabs über den automatischen Angriff Schießen einen guten Teil eures Schadens aus.

Den ersten Zauberstab erhaltet ihr ziemlich schnell über den Beruf Verzauberungskunst oder über diverse Quests in der Welt: „Die Volksmiliz“ in Westfall (Allianz), „Bashal'aran“ an der Dunkelküste (Allianz) und „Götzen sammeln“ in Loch Modan (Allianz). Auf Horde-Seite bekommt ihr über die Quest „Die Flucht“ im Brachland oder „Beren's Peril“ im Silberwald schnell die ersten Zauberstäbe. Eventuell findet ihr auch einen günstigen Zauberstab im Auktionshaus. Über Magier-Quests ab Stufe 30 bekommt ihr weitere gute Zauberstöckchen.

Wertepriorität

Während der Levelphase setzt ihr als Magier der Reihe nach auf folgende Werte.

- **Zaubermacht:** +Zauberschaden und beispielsweise Items mit erhöhtem Frostzauberschaden erhöhen euren Schaden, Items mit diesem Wert werdet ihr während der Levelphase jedoch schwer finden.
- **Willenskraft:** ist in Classic kein zu verachtender Wert, vor allem während der Levelphase. Außerhalb des Kampfes gewährt euch Willenskraft eine schnelle Lebensregeneration.
- **Intelligenz:** erhöht euer maximales Mana und gewährt euch ein bisschen kritischen Zaubertrefferwert.
- **Ausdauer:** erhöht die maximalen Lebenspunkte eures Magiers.

Priester

Von: Sebastian Glanzer

Wir zeigen euch, wie ihr als Priester während des Levelns eure Fähigkeiten am besten einsetzt, wie ihr eure Talentpunkte verteilt und wann ihr am besten zum Lehrer lauft, um euch neue Zauberränge zu kaufen.

Als Priester seid ihr auf dem Weg bis Stufe 60 eher eine der langsameren Klassen. Erst wenn ihr mit Level 40 über den Schatten-Talentbaum die Schattengestalt erlernt, seid ihr etwas schneller unterwegs. Gepaart mit einem Schadensausteiler geht es viel schneller voran, da der von euren Heil-Fähigkeiten profitiert. Spielt ihr mit anderen zusammen, ist es wichtig, dem Mob per Gedankenschlag oder Göttliche Pein den Todesstoß zu versetzen, um das Talent Willensentzug zu aktivieren (siehe Talentverteilung). Egal ob ihr alleine oder in der Gruppe spielt, solltet ihr immer darauf achten, einen guten Zauberstab zu besitzen. Denn gerade auf niedrigen Stufen richtet ihr mit Schießen mehr Schaden an als mit euren Zaubern, die nicht nur eine Menge Mana kosten, sondern auch noch eine höhere Zauberzeit haben.

Die ersten Punkte wandern in Willensentzug und Zauberstab-Spezialisierung. Ab Stufe 40 geht ihr zum Lehrer, um eure Talentpunkte zurückzusetzen, und ihr investiert alle Talentpunkte in den Schattenbaum.

TALENTVERTEILUNG

Eure ersten Punkte setzt ihr in Willensentzug und Zauberstab-Spezialisierung. Ersteres erlaubt eine höhere Manaregeneration und euer Zauberstab-Schaden macht den Großteil eures Gesamtschadens aus. Danach steckt ihr eure Punkte wie im Bild oben rechts zu sehen in Verbessertes Schattenwort: Schmerz, Schattenfokus und Gedankenschinden. Skillt weiter über Schattenreichweite und Schattenwirken. Ab Stufe 40 geht ihr zum Lehrer und setzt eure Talentpunkte zurück. Ihr nehmt auch die Punkte aus Zauberstab-Spezialisierung raus, um eure Punkte im Schattenbaum zu verteilen und sofort Schattengestalt auswählen zu können. Die restlichen Punkte bis Stufe 60 verteilt ihr im Disziplin-Baum. Dabei erlernt ihr die Punkte aus Zauberstab-Spezialisierung sofort wieder neu, da der Zauberstab-Schaden weiterhin großer Bestandteil eurer Rotation ist, die wir euch im Folgenden zeigen.

DIESE ZAUBER KAUFT IHR EUCH WÄHREND DER LEVELPHASE

Bei eurem Klassenlehrer müsst ihr alle paar Levels neue Ränge eurer Zauber erlernen, damit sie mächtiger werden. Dafür müsst ihr euer hart verdientes Geld ausgeben. Damit ihr euch immer neue Ränge kaufen könnt und nicht andauernd zum Lehrer laufen müsst, verzichtet ihr am Anfang auf das Erlernen einiger Zauber und erlernt nur die folgenden Fähigkeiten mit. Durch das ersparte Gold könnt ihr euch ab Stufe 40 euer erstes Reittier kaufen, das eure Levelgeschwindigkeit weiter steigert.

- **Göttliche Pein:** Auf Stufe 6,14, 22,30, 38, 46 und 54
- **Gedankenschlag:** Auf Stufe 10, 16, 22, 28, 34, 48 und 60
- **Machtwort: Seelenstärke:** Auf Stufe 12, 24, 36, 48 und 60
- **Inneres Feuer:** Auf Stufe 6, 12, 18, 24, 30, 36, 42, 48, 54, 60
- **Schattenwort: Schmerz:** Auf Stufe 4, 10, 18, 26, 34, 42, 50, 58

Werteprioritát

Während der Levelphase setzt ihr als Priester der Reihe nach auf folgende Werte.

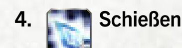
- **Willenskraft:** ist euer bester Wert, weil er mit eurem Willensentzug skaliert, und ihr so noch mehr Mana regeneriert.
- **Zaubermacht:** Ihr werdet während der Levelphase wahrscheinlich selten auf Zaubermacht beziehungsweise +Heilig- und Schattenschaden treffen. Falls das doch der Fall sein sollte, sind diese Werte mindestens genau so gut wie Willenskraft.
- **Intelligenz:** erhöht euer maximales Mana und liefert gleichzeitig ein bisschen kritische Zaubertrefferchance.
- **Ausdauer:** steigert eure maximalen Lebenspunkte, was euch mehr aushalten lässt.

ROTATION WÄHREND DER LEVELPHASE

1. 

2. 

3. 

4. 

Ihr startet den Kampf immer mit Gedankenschlag und belegt das Ziel mit eurem DoT (Schaden-über-Zeit-Zauber) Schattenwort: Schmerz – vorausgesetzt, es lebt eine gewisse Zeit. Mit dem passenden Zauberstab geht ihr sofort zu Schießen über. Wahlweise könnt ihr auch dauerhaft Göttliche Pein wirken, das geht aber ins Mana. Um den Zauberrückstoß zu verhindern, nutzt ihr Machtwort: Schild. Achtet außerdem immer darauf, dass ihr zu Kampfbeginn genug Stapel von Inneres Feuer (erhöht eure Rüstung) aktiv habt.

ZAUBERSTÄBE ÜBER ALLES

Der automatische Angriff Schießen mit eurem Zauberstab wird für lange Zeit eure größte Schadensquelle sein. Daher ist es wichtig, schnell an gute Zauberstäbe zu gelangen und sie im Verlauf der Levelphase aufzuwerten. Den ersten Zauberstab erhaltet ihr über den Beruf Verzauberungskunst oder über diverse Quests: „Die Volksmiliz“ in Westfall (Allianz), „Bashal'aran“ an der Dunkelküste (Allianz) und „Götzen sammeln“ in Loch Modan (Allianz). Auf Horde-Seite bekommt ihr über die Quest „Die Flucht“ im Brachland oder „Beren's Peril“ im Silberwald die ersten Zauberstäbe.

Paladin

Von: Philipp Sattler

Der Weg zur Maximalstufe ist nicht nur für die Heiligen Ritter sehr lang und steinig. Im Gegensatz zu den meisten anderen Klassen fühlt er sich beim Paladin aber viel länger an, da ihr sehr, sehr lange hauptsächlich mit Autoattacks spielt.

Wer als Paladin den Weg Richtung Maximalstufe einschlägt, der muss hart im Nehmen sein. Zugegeben, der Paladin gewinnt in keiner Spielweise einen Preis fürs schnelle Leveln, muss sich aber auch nicht hinter anderen Klassen verstecken. Auch besonders schwer ist die Levelphase nicht, dafür sorgt eure reiche Auswahl an Heil- und Unterstützungszaubern. Kommt ihr in knifflige Situationen, könnt ihr euch mit Fähigkeiten wie Göttlicher Schutz, Handauflegung oder Segen des Schutzes elegant aus der Affäre ziehen. Warum man trotzdem hart im Nehmen sein muss? Weil die Spielweise des Paladins extrem langweilig und eintönig ist. Das ändet sich erst sehr spät auf dem Weg zur Maximalstufe. Bis dahin heißt es: Zähne zusammenbeißen, Siegel aktiv halten und viele, viele automatische Angriffe beobachten.



Um beim Leveln gut und entspannt vorwärtszukommen, packt ihr nicht nur Talente aus dem Vergelter-Baum ein, sondern nehmt auch einige des Heilig-und Schutz-Paladins mit rein.

TALENTVERTEILUNG

Wer seinen Levelweg perfektionieren will, der muss ein paar Silber in die Hand nehmen und mindestens einmal auf dem Weg zur Maximalstufe seine Talentpunkte neu verteilen. Der Grund liegt im Talent Siegel des Befehls. Es ist enorm stark, aber leider erst auf Stufe 20 zu erreichen. Dummerweise sind die Talente davor allesamt eher schwächlich. Ihr investiert eure ersten zehn Punkte daher in den Heilig-Baum und steigert per Göttliche Stärke und Verbessertes Siegel der Rechtschaffenheit euren Schaden. Ab Stufe 20 solltet ihr dann, wenn ihr das nächste Mal einen Klassenlehrer besucht, eure Talente zurücksetzen und jetzt über Verbesserter Segen der Macht und Abwehr (Segnung, wenn ihr eher in einer Gruppe mit Tanks spielt) Richtung Siegel des Befehls skillen. Danach verteilt ihr die Punkte wie im Bild angegeben. Dabei ist sehr wichtig, dass es nicht die eine festgelegte Skillung zum Leveln gibt. Abhängig vom Levelgebiet und euren eventuellen Mitspielern sind andere Talente besser geeignet. Viel verkehrt macht ihr mit unserer Angabe aber nicht.

Werteprorität

Während der Levelphase setzt ihr als Paladin auf folgende Werte:

- **Stärke:** erhöht euren Schaden am meisten pro Punkt. Haltet danach besonders Ausschau.
- **Willenskraft:** steigert eure Regeneration. Dadurch müsst ihr weniger Zeit damit verbringen, zu essen, zu trinken oder euch zu bandagieren. Kaum ein Wert steigert die Levelgeschwindigkeit so stark.
- **Beweglichkeit:** erhöht eure Chance auf kritische Treffer sowie die Chance, Angriffen auszuweichen.
- **Ausdauer:** erhöht eure Lebenspunkte, das steigert zwar nicht euren Schaden, aber ihr haltet länger durch, bevor ihr euch heilen oder etwas essen müsst.
- **Intelligenz:** steigert euer Mana, was euch länger Schaden verursachen lässt, bevor euch das Mana ausgeht. Zudem steigert es eure kritische Trefferchance mit Zaubern.

DIESE ZAUBER KAUFT IHR EUCH WÄHREND DER LEVELPHASE

Bei eurem Klassenlehrer müsst ihr alle paar Levels neue Ränge eurer Zauber erlernen, damit sie mächtiger werden. Dafür müsst ihr euer hart verdientes Silber und Gold ausgeben. Damit ihr euch immer neue Ränge kaufen könnt und nicht andauernd zum Lehrer laufen müsst, könnt ihr auf viele Fähigkeiten verzichten und euch auf die wichtigen konzentrieren:

- **Segen der Macht:** Auf Stufe 4, 12, 22, 32, 42, 52, 60
- **Siegel der Rechtschaffenheit:** Auf Stufe 1, 10, 18, 26, 34, 42, 50, 58
- **Siegel des Befehls:** Auf Stufe 30, 40, 50, 60
- **Hammer der Gerechtigkeit:** Auf Stufe 8, 24, 40, 54
- **Plattenrüstung tragen:** Stufe 40

ROTATION WÄHREND DER LEVELPHASE

1. **Siegel der Rechtschaffenheit**
2. **Richturteil**
3. **Siegel der Rechtschaffenheit**

Eure Rotation ist denkbar einfach. Ihr solltet schon vor dem Kampf das Siegel der Rechtschaffenen aktiv haben. Per Richturteil könnt ihr es entfesseln und so einen ordentlichen Batzen Schaden auf den Gegner bringen. Anschließend müsst ihr das Siegel aber wieder erneuern. Das Spielchen könnt ihr alle zehn Sekunden machen, so lange hat das Richturteil Abklingzeit. Allerdings ist das enorm manaintensiv und ihr müsst nach jedem Gegner trinken, um den blauen Saft wieder aufzufüllen. Daher empfehlen wir euch, in der Regel mit aktivem Siegel solange per Autohits zu kämpfen, bis das Siegel entweder ohnehin gleich ausläuft, oder der Feind wegrennen will. In dem Fall dient das Richturteil als Finisher, um den Gegner zu töten. Sobald ihr das Siegel des Befehls erreicht habt, ersetzt es das bisher genutzte Siegel der Rechtschaffenheit.

Bei besonders langlebigen Mobs wie Rare-Gegnern oder Bossen in Dungeons, solltet ihr den Kampf im Siegel des Kreuzfahrers beginnen und per Richturteil den Debuff für mehr Heilig-Schaden auftragen. Danach kämpft ihr wie oben beschrieben weiter.

LEVEL-GUIDE

Schamane

Von: Matthias Brückle

Erfahrt mit unserem Level-Guide, worauf ihr als angehender Schamane in Classic achten solltet und wie ihr euch das harsche Abenteurer-Leben einfacher gestaltet. Werdet eins mit den Geistern der Natur und erreicht problemlos Stufe 60.

Als Schamane greift ihr auch in Classic auf die Mächte der Natur zurück, um Verbündete zu heilen, im Nahkampf zu glänzen oder Gegner mit Blitzen zu rösten. Dabei müsst ihr wie viele andere Klassen darauf achten, wichtige Fähigkeiten über spezielle Quests freizuschalten – beim Schamanen sind es die Totems, ohne die er sonst ziemlich aufgeschmissen ist. Behaltet zudem im Hinterkopf, dass ihr, völlig unabhängig von eurer Spezialisierung, immer eure Waffen verzaubern solltet.

In Schlachtzügen und anderen Endgame-Inhalten solltet ihr damit vermutlich nicht unterwegs sein, doch in der Level-Phase profitiert ihr mit dem Verstärkungs-Baum von soliden Schadenszahlen und der flexiblen Spielweise.

DIE TALENTE BEIM LEVELN

Als Schamane werdet ihr eure Talentpunkte allem voran in die Spezialisierung Verstärkung stecken. Zwar ist diese auf Maximalstufe keine ernst zu nehmende Wahl, doch auf dem Weg zu Stufe 60 bringt sie solide Schadenszahlen und eine flexible Spielweise mit sich. Packt eure ersten fünf Talentpunkte also in Wissen der Ahnen im Verstärkungs-Baum, um euch Mana-Mangel zu ersparen. Daraufhin packt ihr fünf Punkte in Donnernde Stöße. Maximiert Verbesserter Geisterwolf, investiert zwei Punkte in Verbesserter Blitzschlagschild und schaltet Zweihandäxte und -Streitkolben frei. Letzteres lohnt sich natürlich nur direkt zu holen, wenn ihr gerade auch eine Waffe dafür habt. Maximiert im Anschluss Schlaghagel, Elementarwaffen und das unvollständige Verbesserter Blitzschlagschild, um danach auch direkt Waffenbeherrschung zu maximieren. Zum Abschluss des Verstärkungs-Baums holt ihr euch noch das ikonische Talent Sturmschlag. Die übrigen Punkte steckt ihr wie im Bild oben in den Elementar-Baum. Dabei könnt anfangs mit Konvektion und Erschütterung zwischen Offensive und Kostenreduzierung entscheiden.

DIESE ZAUBER KAUFT IHR EUCH WÄHREND DER LEVEL-PHASE

Wer denkt, dass er sich in Classic ständig jede neue Fähigkeit beim Klassentrainer kaufen muss, irrt sich gewaltig. Das ständige Zurückreisen kostet nicht nur Zeit, sondern auch Geld, das ihr stattdessen für euer erstes Reittier auf Stufe 40 braucht. Holt euch also:

- **Level 1-10:** Alles kaufen (Auf Level 10 die Feuer-Totem-Quest nicht vergessen)
- **Level 16:** Blitzschlagschild, Waffe des Felsbeißers, Erdschock
- **Level 20:** Geisterwolf, Frostschock (Quest für Wasser-Totem ist zu vernachlässigen)
- **Level 24:** Blitzschlagschild, Waffe des Felsbeißers, Totem der Erdstärke, Erdschock und Wasseratmung
- **Level 30:** Waffe des Windzorns, Reinkarnation, Astraler Rückruf, Wasserwandeln
- **Level 32:** Blitzschlagschild, Totem des Windzorns
- **Level 40:** Blitzschlagschild, Waffe des Windzorns
- **Level 48:** Erdschock, Blitzschlagschild
- **Level 50:** Waffe des Windzorns
- **Level 56:** Blitzschlagschild

ROTATION WÄHREND DER LEVEL-PHASE

1. **Waffe des Felsbeißers** (od. Waffe des Windzorns)
2. **Blitzschlagschild** (immer wenn bereit)
3. **Erdschock** (oder anderen Schock)
4.  **Sturmschlag** (bei Einzelzielen)
5.  **Totems** (besonders in Gruppen)

Wie schon zuvor erwähnt, solltet ihr bei jedem Kampf vor allem darauf achten, dass ihr eure Waffe verzaubert, sei es nun mit Waffe des Felsbeißers oder ab Stufe 30 Waffe des Windzorns. Abgesehen davon ist Blitzschlagschild ein echter Alleskönner und kann in Combo mit Standard-Angriffen mit Leichtigkeit Gegner plattmachen. Wollt ihr eure Schadenszahlen mit Zaubern wie Frostschock oder Erdschock erhöhen, solltet ihr unbedingt eure Mana-Reserven im Blick behalten. Habt ihr auf Stufe 40 Zugang zu Sturmschlag, wird das euer Nummer-1-Zauber für Einzelziele schlechthin. Besonders im Gruppenspiel lohnt sich der Einsatz eurer Totems enorm, vergesst sie also nicht. Unterschätzt übrigens nicht den Zauber Geisterwolf. Zwar handelt es sich dabei nicht um einen Schadenszauber, jedoch wird eure Level-Zeit definitiv reduziert, wenn ihr mit 40 Prozent erhöhter Geschwindigkeit unterwegs seid!

Wertepriorität

Während der Level-Phase setzt ihr als Schamane der Reihe nach auf folgende Werte.

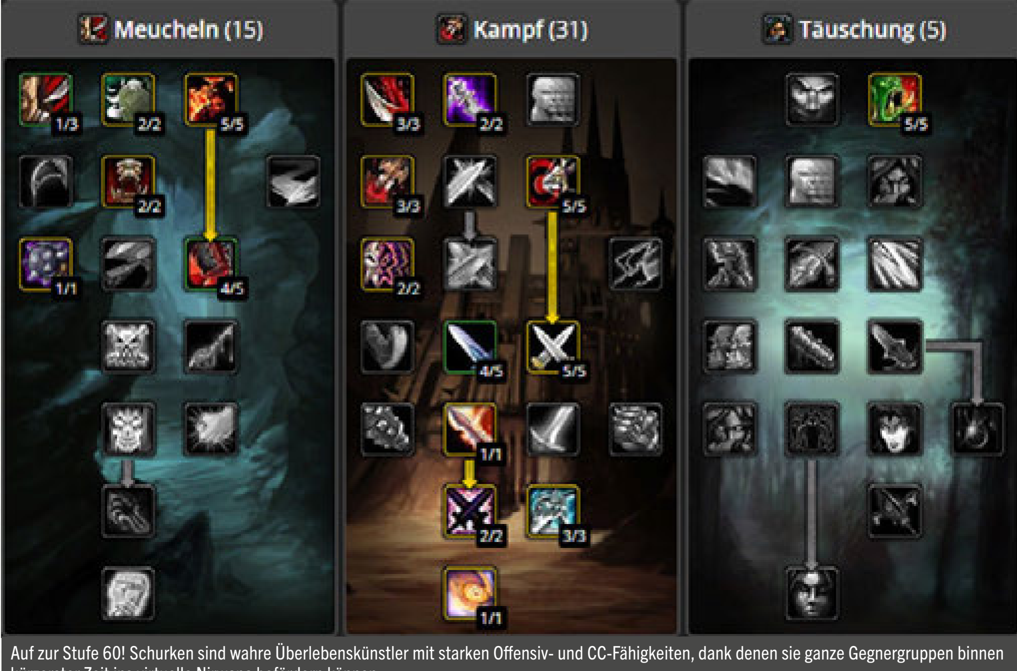
- **Willenskraft:** Der wichtigste Wert für levelnde Schamanen. Denn dadurch könnt ihr außerhalb von Kämpfen eure Gesundheit regenerieren, ohne ständig auf Essen zurückzugreifen.
- **Stärke:** Euer Schaden in der Level-Phase profitiert am meisten von diesem Wert, denn er erhöht direkt euren Angriffswert.
- **Beweglichkeit:** Sowohl offensiv als auch defensiv nützlich! Höhere Chance für kritische Treffer und lässt euch manchmal ausweichen.
- **Ausdauer:** Erhöht einfach die maximalen Lebenspunkte eures Charakters.
- **Intelligenz:** Steigert euer Mana und vergrößert die Chance auf kritische Treffer von Zaubern.

Schurke

Von: Tanja Adov

Schurke gehört zu den stärksten Schadensklassen von Classic-WoW. Doch der Weg zur Stufe 60 ist für Azeroths Dolchschwinger steinig und schwer. Mit unseren Tipps und Tricks erreicht ihr die Maximalstufe allerdings im Nu.

Der Schurke ist ein starker Nahkämpfer, der vor allem im Gruppenspiel glänzt. Beim Leveln werdet ihr wie beim Krieger zunächst einige Probleme haben. Um nicht den Anschluss an eure Mitspieler zu verlieren, solltet ihr während der Level-Phase immer darauf achten, keine Klassenquests zu verpassen. Im Zuge der ersten Quests erlernt ihr nämlich, wie man allerlei nützliche Gifte und auch Disteltee braut.



Auf zur Stufe 60! Schurken sind wahre Überlebenskünstler mit starken Offensiv- und CC-Fähigkeiten, dank denen sie ganze Gegnergruppen binnen kürzerster Zeit ins virtuelle Nirwana befördern können.

DIE TALENTVERTEILUNG

Diese Talentverteilung richtet sich an Schurken, die mit zwei Dolchen kämpfen. Der Schwerpunkt dieser Spielweise liegt in der Kampf-Spezialisierung. In diesem Talentbaum verteilt ihr 31 Punkte. Die restlichen 20 Punkte wandern in den Meucheln- und Täuschungs-Baum. Ihr gebt eure ersten Talentpunkte für Gnadenlose Angriffe (Meucheln) und Günstige Gelegenheit (Täuschung) aus. Danach folgen Verbesserter Solarplexus, Verbesserter Finsterer Stoß und Präzision. Danach stärkt ihr eure Defensive mit Abwehr, um so schnell wie möglich an Riposte zu gelangen. Durchhaltevermögen und Verbessertes Sprinten folgen auf dem Fuße. Dolchschwingern empfehlen wir vier Punkte für Dolch-Spezialisierung auszugeben. Im fünften Tier setzt ihr eure Talentpunkte in Klingenwirbel und zunächst nur vier Punkte in Beidhändigkeits-Spezialisierung. Aggression und Waffenexperte macht ihr mit den nächsten Punkten voll. Vollendet euren Kampf-Talentbaum mit Adrenalinrausch und steckt den letzten Punkt in Beidhändigkeits-Spezialisierung. Anschließend hangelt ihr euch weiter durch den Meucheln-Baum. Setzt eure übrigen Talentpunkte in folgender Reihenfolge ein: Tücke, einen Punkt in Verbessertes Ausweiden, Mord, Unerbittliche Stöße und vier Punkte für Tödlichkeit.

DIESE ZAUBER KAUFT IHR EUCH WÄHREND DER LEVEL-PHASE

Während eurer Level-Phase müsst ihr regelmäßig einen Klassenlehrer aufsuchen, um neue Ränge eurer Fähigkeiten zu erlernen. Jede Verbesserung kostet euch natürlich Silber und später sogar Gold. Daher empfehlen wir euch euren Fokus zunächst auf bestimmte Fähigkeiten zu setzen. Als Schurke sind in erster Linie neue Ränge von Finsterer Stoß (wenn ihr mit Schwertern kämpft) oder Meucheln (wenn ihr Dolche bevorzugt) wichtig. Beide Zauber bauen Combopunkte auf. Eine weitere bedeutende Fähigkeit ist euer Finishing-Move Ausweiden, für den ihr eure Combopunkte ausgebt. Ganz gleich für welche Waffengattung ihr euch entscheidet, ihr solltet die Ränge von Ausweiden auf jeden Fall stets sofort verbessern! Wie bereits erwähnt richtet ihr euch beim Besuch eines Klassenlehrers in erster Linie danach, welche Waffenart ihr bevorzugt. Wir haben deshalb für euch eine übersichtliche Liste eurer Prioritäten zusammengestellt:

- **Schwerter:** Finsterer Stoß verbessert ihr auf Level 14, 22, 30, 38, 46 und 54.
- **Dolche:** Meucheln verbessert ihr auf Level 12, 20, 28, 36, 44 und 52. Außerdem Hinterhalt, da diese Fähigkeit aus Verstohlenheit heraus großen Schaden verursacht. Die Fähigkeit trainiert ihr auf Stufe 18, 26, 34, 42, 50 und 58.
- **Beide Spielweisen:** Ausweiden verbessert ihr auf Level 16, 24, 32, 40, 48 und 56.
- **PvP:** Wenn ihr auf einem PvP-Server spielt, dann sollten ihr die Ränge für eure CC-Fähigkeiten wie Fieser Trick auf Stufe 26, Nierenhieb auf Stufe 30 und Blenden auf Stufe 34 käuflich erwerben.

ROTATION WÄHREND DER LEVEL-PHASE

1. **Hinterhalt** (aus Verstohlenheit)
2. **Meucheln** (für Combopunkte)
3. **Ausweiden** (Combopunkte-Verbrauch)
4. **Klingenwirbel** (immer wenn bereit)
5. **Adrenalinrausch** (immer wenn bereit)

Diese Rotation richtet sich an Schurken, die mit Dolchen spielen. Für Schwertkämpfer hat Finsterer Stoß, statt Meucheln, oberste Priorität. Bedenkt, dass ihr für Hinterhalt ebenfalls Dolche benötigt. Deshalb müsst ihr auf diesen Zauber verzichten, wenn ihr mit zwei Schwertern kämpft. Spielt eure CC-Stärken während der Level-Phase so oft wie möglich aus und schaltet eure Gegner mit Fähigkeiten wie Fieser Trick, Nierenhieb, Blenden und Solarplexus gezielt aus.

Wertepriorität

Während der Level-Phase setzt ihr als Schurke der Reihe nach auf folgende Werte.

- **Beweglichkeit:** Das ist euer bester Wert, weil er eure Angriffskraft, Chance auf kritische Treffer und Ausweichen steigert.
- **Willenskraft:** Dieser Wert ist beim Leveln in Classic-WoW besonders nützlich! Dank Willenskraft regeneriert ihr außerhalb des Kampfes schneller Gesundheit und braucht weniger Zeit für Essen und Trinken.
- **Stärke:** Aus diesem Wert schöpft ihr wie bei Beweglichkeit ebenfalls Angriffskraft.
- **Ausdauer:** Dieser Wert steigert eure maximalen Lebenspunkte.

Neoklassik vs. **Moderne**

Wie gut schlagen sich Mausklassiker, denen die Hersteller eine Modernisierung spendiert haben, gegen die neueste Spielermausgeneration mit ihren Technikinnovationen? Nicht schlecht, wie unser Vergleichstest zeigt.

Von: Frank Stöwer

Eingabegeräte und im Speziellen Mäuse gehören zu einer Hardware-Sparte, in der die Hersteller in kurzen Abständen und in der Regel mit jedem neuen Modell eine technische Neuheit einführen. Bei den Sensoren ist mit dem optisch per IR-LED abtastenden Pixart PMW 3389 (Razer 5G), dem für drahlose Modelle entwickelten Pixart PMW 3391 oder Logitechs HERO-Sensor zwar das technisch Machbare erreicht. Trotzdem debütiert mit einem neuen Spielermausmodell oft noch ein innovatives Ausstattungs- und Alleinstellungsmerkmal wie die speziellen Haupttastenschalter der hier getesteten Endgame Gear XM1 oder Razers optische Switches (siehe unten). Im Gegenzug entscheiden sich Anbieter, ein legendäres und oft wegen seines Designs, seiner Ergonomie und Tastenverteilung geliebtes Mausmodell mit aktueller Technik im Inneren neu aufzulegen. Beste Beispiele hierfür sind die Neuauflagen von Logitechs legendärer MX518, Microsofts Pro Intellimouse und die von Razer seit 2006 kontinuierlich auf den neuesten technischen und ergonomischen Stand gebrachte Razer Deathadder.

Im nachstehenden Vergleichstest treffen also technisch modernisierte Klassiker auf gerade auf den Markt gekommene Mäuse, die beim Spieler mit technischen Innovationen punkten möchten. Wie ihr im Folgenden selbst seht, machen die mit neuester Abtasttechnik bestückten Veteranen dabei eine sehr gute Figur. Sie ziehen bei der Ausstattung zwar den Kürzeren, machen diesen Nachteil aber oft durch die handschmeichelnde Form mit einer optimalen Positionierung der Tasten wieder wett. Wer also nicht unbedingt sehr spezielle Ausstattungsmerkmale wie optische Haupttastenschalter oder eine bunt blinkende Beleuchtung benötigt, sollte den Neoklassikern eine Chance geben.

Folgende Produkte findet ihr im Test

- Endgame Gear XM1
- Logitech G MX518 Legacy
- Microsoft Pro Intellimouse
- Razer Deathadder Elite
- Razer Viper
- Sharkoon Skiller SGM3

NEUE HAUPTTASTENSCHALTER BRAUCHT DIE SPIELERMAUS

Bevor wir euch die Testkandidaten und ihre Platzierung vorstellen, hier ein paar technische Infos zu den beiden neuen Hauptschaltertypen, die Razer mit der Viper respektive Endgame Gear mit der XM1 einführt. Der Taster bei letztgenannter Maus kommt von Omron (Typ: D2FC-F-K[50]) und neben einer Lebensdauer von 50 Millionen



Bei Razers optischem Haupttastenschalter sendet ein Infrarotstrahl ein elektrisches Signal zum Computer, ohne dass dafür ein physischer Kontakt benötigt wird.



Razer Viper: Razers neues Spielermausflaggschiff mit optischen Tastenschaltern

Razers neue Premiummaus will Spieler mit schnellen, optischen Haupttastenschaltern und dem sehr flexiblen Speedflex-Kabel für sich gewinnen.



Razers neue, als „Optical Mouse Switches“ bezeichnete optische Schalter für die beiden Haupttasten (siehe Bild links unten) sind der Ausstattungshöhepunkt der bereits ab Anfang August im Razer-Onlineshop erhältlichen Viper. Die innovative Technik soll nicht nur eine sehr hohe Betätigungsgeschwindigkeit der Schalter garantieren, Razer wirbt auch mit einer Lebensdauer von 70 Millionen Klicks. Zur insgesamt etwas besser als guten Ausstattung (Note: 1,73) gehört auch das neue Speedflex-Kabel, dessen Ummantelung spürbar weniger Reibung erzeugt und sich auf dem Schreibtisch kaum verheddert. Dazu kommen ein Dpi-Knopf auf der Unterseite sowie eine achsensymmetrische Form, bei der je zwei Sondertasten mir sehr gutem, knackigen Druckpunkt oberhalb des gummierten Seitenteils positioniert sind. Die sehr gut bedienbare, nun auch ohne Anmeldung nutzbare Software ist umfangreich und lässt von einer Option für das Angle-Snapping abgesehen keine Wünsche offen. Das Festlegen der Beleuchtung für das Hecklogo geht einfach und eure persönlichen Einstellungen (Dpi Stufen, Hypershift-Tastenbelegung, Makros, Beleuchtungseinstellungen) könnt ihr an jedem PC abrufen. Neben der für beide Griffstile optimalen Ergonomie und dem spürbar schnellen Auslösen der Haupttastenschalter überzeugt die Viper dank High-End-Sensor (Pixart PMW 3389) auch mit einer äußerst präzisen und verzögerungsfreien Abtastung (Hubhöhe: 1,1 mm).

Betätigungen bietet der Switch eine Reaktionszeit von unter einer Millisekunde. Möglich wird dies dadurch, dass das Signal nach der Betätigung analog und nicht digital verarbeitet wird und daher keine Prellzeit entsteht. Letzteres wird durch die als „Analog Key Sensing Technology“ bezeichnete Signaltechnik erreicht, die das Schalterprellen in einem analogen Sampling-Signal zusammenfasst. So wird der Prellvorgang in eine mathematische Funktion transformiert und nicht digital verarbeitet (0/1). Das macht ein Entprellen überflüssig. Bei Razer Schalterdebütanten wird eine dreimal so hohe Betätigungsgeschwindigkeit im Vergleich zu mechanischen Schaltern durch ein optisches Verfahren erzielt. Während mechanische Switches ein elektrisches Signal über Metallkontakte senden, wird bei der optischen Variante kein physischer Kontakt für das Senden eines Signals benötigt. Ein Infrarotlichtstrahl, der durch eine kleine Kammer zu einem Auslöser geleitet wird (siehe Bild links unten), sendet ein elektrisches Signal zum PC. So reagiert der Schalter sofort auf jede Eingabe. ❑

FAZIT

Spielermäuse im Vergleichstest

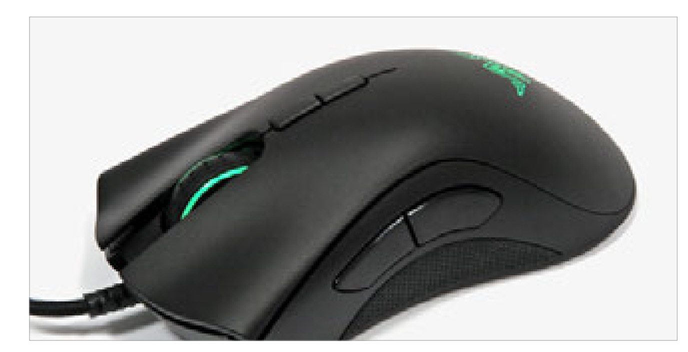
Razers neue Viper sichert sich nicht zuletzt wegen der optischen Taster Platz 1 – die Razer Deathadder Elite setzt sich an die Spitze der neu aufgelegten Klassiker. Mit der XM1 präsentiert Endgame Gear eine bezahlbare Spielermaus mit toller Tastertechnik.

Bild: Razer, Sharkoon

Razer Deathadder Elite: Technisch modernisiert, aber mit altbewährter Ergonomie

Seit ihrem Debüt 2006 hat Razer die Deathadder in 25 Ausführungen veröffentlicht und die Elite-Variante stellt die finale Evolutionsstufe dar.

10 Millionen Deathadder-Einheiten hat Razer bis heute verkauft. Dabei ist die Elite das Flaggschiff der Reihe, dem Razer mit dem 5G-Sensor (Pixart PMW 3389) eine optische Abtasttechnik spendiert, die zusammen mit Logitechs HERO-Sensor das aktuell technisch Machbare darstellt. Die restliche Ausstattung der Rechtshändermaus, deren sehr ergonomische Form über die Jahre perfektioniert, aber nie grundlegend geändert wurde, fällt ebenfalls gut aus. Das gummierte Mausrad und das Hecklogo erstrahlen im RGB-Licht, im Chroma-Bereich der mittlerweile auch als Gast ohne Anmeldung nutzbaren Synapse-3-Software stehen zehn Effekte sowie mit „Statisch" ein Modus für die individuelle Beleuchtung bereit. Der Umfang und die leichte Bedienung der Software gefallen und lediglich eine Option zur Pfadbegradigung fehlt. Dafür könnt ihr per Hypershift-Funktion jeder der sieben Tasten eine zweite Funktion zuordnen. Dazu kommt, dass ihr eure Makros, eure gewählten Dpi-Stufen und Tastenfunktionseinstellungen auch an PCs ohne Razer-Software abrufen können. Zu der vom Griffstil unabhängigen, sehr gute Ergonomie kommt noch der optimale Grip, den die mit einer dicken Strukturierung versehenen Gummierungen am unteren Bereich der beiden Seitenteile garantieren. Der 5G-Sensor zeigt sein Können nicht nur bei der Präzision, er tastet auch latenzfrei und mit einer Hubhöhe von nur 1,1 mm ab.



Endgame Gear XM1: Leichtgewicht mit sehr reaktionsschnellen Tastenschaltern

Bei XM1 setzt Hersteller Endgame Gear auf Haupttastenschalter mit Hochgeschwindigkeitssignalverarbeitung statt auf eine bunte RGB-Beleuchtung.

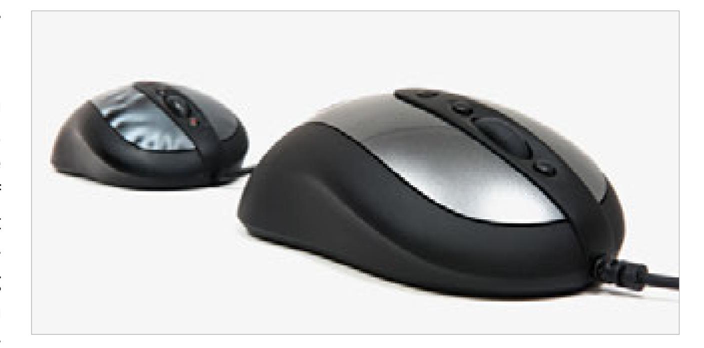
Das Hauptausstattungsmerkmal der von E-Sport-Veteranen entwickelten XM1 sind die Omron-Schalter für die beiden Haupttasten (D2FC-F-K 50M). Diese sind mit 50 Mio. garantierten Betätigungen nicht nur sehr langlebig, sondern werden bei der für Rechts- und Linkshänder geeigneten Maus auch mit einem patentierten analogen Schaltkontaktalgorithmus kombiniert. So ist eine Taster-Reaktionszeit von weniger als einer Millisekunde möglich, was in der Praxis beispielsweise sehr schnelle Doppel- oder präzise Einzelklicks ermöglicht. Im Gegenzug verzichtet Endgame Gear auf eine RGB-Beleuchtung, eine Makrofunktion und Profilspeicherung. Eine weitere Besonderheit des mit zwei Seitentasten bestückten Nagers ist der Multifunktionsknopf auf der Unterseite. Hier könnt ihr zwischen vier möglichen Dpi-Stufen und in Kombination mit einer Seitentaste zwischen den drei verschiedenen USB-Abfrageraten (125/500/1.000 Hz) hin und her schalten. Beides wird durch zwei LEDs auf der Unterseite visualisiert, deren Farbe ihr in der Software festlegt. Deren Umfang ist spartanisch, da man den Tasten der XM1 keine alternativen Funktionen wie Makros oder Dpi-Wechsel zuordnen kann. Obwohl die XM1 mit 70 g ein Leichtgewicht ist, lässt sie sich dank ihrer optimalen Ergonomie entspannt führen, während der Pixart PMW 3389 präzise, ohne Latenz und mit einer Hubhöhe von 1,4 mm abtastet.



Logitech G MX518: Gelungenes Comeback mit modernstem Technik-Upgrade

Logitechs Neuauflage der Legende MX518 vereint deren handschmeichelndes Design mit neuester Technik in Form des hauseigenen HERO-Sensors.

Zur Ausstattung, die Logitech vom MX518-Urvater übernimmt, gehören die beiden Seitentasten oberhalb der Daumenmulde sowie die Sondertasten auf der Oberseite, die vor und hinter dem Mausrad positioniert sind. Zusammen mit der Haupt- sowie der Scrollrad-Taste stehen erneut acht frei programmierbare Tasten bereit. Die fünf Dpi-Stufen, die ihr mit den Knöpfen vor und hinter dem Mausrad durchschaltet, könnt ihr in der Gaming Software in 100 Dpi-Schritten festlegen. Logitechs Software benötigt ihr auch, wenn ihr die Daumentasten oder den Knopf hinter der Dpi-Umschaltung mit Makros oder Funktionen wie dem Profilwechsel belegen möchtet. Dabei werden eure persönlichen Einstellungen in der Maus gespeichert und sie sind an jedem Rechner abrufbar. Obwohl im Inneren der unbeleuchteten neuen G MX518 ein 32-Bit-MPU steckt, fehlen in der Software Optionen zur Untergrundkalibrierung und Minimierung der Hubhöhe. Dafür überzeugt auch die MX518-Neuauflage mit einer handschmeichelnden Ergonomie und angenehm leichtgängigen, knackigen Tastendruckpunkten. Die modernisierte Technik hat der Rechtshändermaus ebenfalls gutgetan. Logitechs HERO-Modell (maximal 16.000 Dpi) ist aktuell neben dem Pixart PMW 3389 der modernste optische Sensor auf dem Markt, zu dessen Stärken eine stromsparende, hochpräzise und latenzfreie Abtastung mit geringer Lift-Off-Distanz (1,4 mm) gehört.



Microsoft Pro Intellimouse: Bewährte Form mit neuem Sensor und RGB-Licht

Um auf dem aktuellen Markt für Spielermäuse mitzumischen, modernisiert Microsoft den Klassiker mit einem High-Sensor und einer RGB-Beleuchtung.



Wie Logitech bei der MX518 oder Razer bei der Deathadder Elite behält auch Microsoft bei der neu aufgelegten Pro Intellimouse die Form und das Tastenlayout der Urversion bei. Im Gegenzug spendiert man dem Klassiker, der 1996 Mausstandards setzte, mit dem Pixart PAW 3389 ein zeitgemäßes technisches Innenleben. Dabei bietet der neue High-End-Sensor der Rechtshändermaus eine Abtastleistung, die mit dem Pixart PMW 3389 (Razer Viper/Deathadder, Engame Gear XM1) vergleichbar ist. Das zweite moderne Element der Pro Intellimouse ist die RGB-Beleuchtung in Form eines schmalen LED-Streifens an der Unterseite des Hecks. Dieser leuchtet zwar farbgenau, fällt aber kaum auf, da das Licht auf den Boden gerichtet ist. Dazu kommt, dass ihr die Beleuchtungsfarbe in der Software zwar aus neun Vorgaben wählen oder individuell einstellen könnt, jedoch keine Effekte wie Farbwechsel oder Farbwelle zur Verfügung stehen. Ansonsten fällt Microsofts Maus- und Tastaturcenter aber umfangreich aus, die Bedienung ist allerdings wie beim Festlegen der Dpi-Stufen nicht immer einfach. Da Microsoft die Maße und Position der gummierten Seitentasten der Urmaus übernimmt, bietet auch die Neuauflage eine optimale Ergonomie bei mittelgroßen bis großen Händen. Der neue Sensor zeigt dieselbe präzise und latenzfreie optische Abtastung wie der Pixart PNM 3389 und die Lift-Off-Distanz beträgt nur 1,5 mm.

Spielermäuse

Auszug aus Testtabelle mit 24 Wertungskriterien

Produkt	Viper	Deathadder Elite	XM1
Hersteller/Vertrieb (Webseite)	Razer (www.razer.com/de-de)	Razer (www.razer.com/de-de)	Endgame Gear (www.endgamegear.com)
Preis/Preis-Leistung	Ca. 90,- Euro/befriedigend	Ca. 65,- Euro/gut minus	Ca. 60,- Euro/gut
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/2109862	www.pcgh.de/preis/1515583	www.pcgh.de/preis/2100896
Bauart/Anschluss/Verarbeitung	Kabel-Maus/USB/sehr gut	Kabel-Maus/USB/sehr gut	Kabel-Maus/USB/sehr gut
Empfohlener Spielstil\geeignet für	Low-, Mid- und High-Sense/Links-/Rechtshänder	Low-, Mid- und High-Sense/Rechtshänder	Low-, Mid- und High-Sense/Rechtshänder
Ausstattung	**1,73**	**1,75**	**2,40**
Abtastung/Lasertyp	Optisch (IR-LED)/Razer 5G (Pixart PMW 3389)	Optisch (IR-LED)/Razer 5G (Pixart PMW 3389)	Optisch (IR-LED)/Pixart PMW 3389
Anzahl Tasten	7 + Scrollrad	6 + Scrollrad	4 + Scrollrad
Maximale Auflösung	16.000 Dpi (Abtasthilfen per ARM-CPU)	16.000 Dpi (Abtasthilfen per ARM-CPU)	16.000 Dpi (Abtasthilfen per ARM-CPU)
Kabellänge	Ca. 210 cm	Ca. 210 cm	Ca. 180 cm
Sonderausstattung	Dpi-Umschaltung (5 Stufen in der Maus gespeichert, mit Schalter auf der Unterseite), Hypershift-Tastenverdoppelung, Profilverwaltung/Makros (Cloud-/On-Board-Speicher), ARM-CPU, alle Tasten frei programmierbar, RGB-Beleuchtung (10 Effekte und ein individueller Modus mit Modifikationen für Scrollrad und Logo), 1.000 Hz Polling Rate, sehr flexibles USB-Kabel	Dpi-Umschaltung (5 Stufen), Hypershift-Tastenverdoppelung, Profilverwaltung/Makrofunktion (Cloud-/On-Board-Speicher), ARM-CPU, alle Tasten/Scrollrad frei programmierbar, RGB-Beleuchtung (10 Effekte und ein individueller Modus mit Modifikationen wie Tempo oder Dauer für Scrollrad und Logo), 1.000 Hz Polling Rate	Dpi-Umschaltung (4 Stufen mit farbiger LED-Anzeige auf der Unterseite), Omron-Tastenschalter D2FC-F-K(50) mit schneller Reaktionszeit unter 1 ms (analoge Signalverarbeitung mit einstellbarem Intervall [4/2/1 ms), 32 Bit ARM-CPU, Wahl der Polling Rate per Tastenkombination mit Anzeige durch farbige LEDs auf der Unterseite
Eigenschaften	**1,15**	**1,50**	**1,38**
Größe (H × B × T)/Gewicht/Volumen*	37,8 × 66,2 × 127,6 mm/69 g/83 cm³	44,0 × 70,0 × 127,0 mm/105 g/102 cm³	38,2 × 65,8 × 122,1 mm/70 g/80 cm³
Druckpunkte Haupt-/Sondertasten	Sehr gut/sehr gut	Sehr gut/gut bis sehr gut	Sehr gut/sehr gut
Druckpunkt/Rasterung Scrollrad	Sehr gut/sehr gut	Sehr gut/sehr gut	Sehr gut/sehr gut
Funktionsumfang und Features Software	Gut bis sehr gut/Lift-Off-Distanz verstellbar, Untergrundkalibrierung, keine Option für Angle-Snapping	Gut bis sehr gut/Untergrundkalibrierung, kein Angle-Snapping einstellbar, Option für die Lift-Off-Distanz	Befriedigend/keine Untergrundkalibrierung, kein Angle-Snapping einstellbar, Option für die Lift-Off-Distanz
Leistung	**1,16**	**1,21**	**1,16**
Ergonomie	Sehr gut (alle Griffstile)	Sehr gut (alle Griffstile)	Sehr gut (alle Griffstile)
Präzision/1.000 Hz Polling Rate	Sehr gut/ja, per Software	Sehr gut/ja, per Software	Sehr gut/ja, Tastenkombi ohne Software
Gleiteigenschaften	Sehr gut	Gut	Sehr gut
Abtastverhalten/Lift-Off-Distanz	Sehr gut/niedrig: ca. 1,1 mm	Sehr gut/niedrig: ca. 1,1 mm	Sehr gut/niedrig: ca. 1,5 mm
FAZIT	⊕ Ergonomie/für Links- und Rechtshänder ⊕ Druckpunkte Haupttasten/Sensorleistung	⊕ Leistung des 5G-Sensors/Ergonomie ⊕ Druckpunkt Haupttasten/11 Lichteffekte	⊕ Sensorleistung/Druckpunkt Haupttasten ⊖ Keine Beleuchtung, Makros, Speicher
	Wertung: **1,27**	Wertung: **1,37**	Wertung: **1,43**

* Angenäherte Form

Sharkoon Skiller SGM3: Sharkoons erste preiswerte drahtlose Spielermaus

Mit der Skiller SGM3 steigt ihr günstig in die Welt der kabellosen Spielermäuse ein, müsst aber ein paar Abstriche bei der Ausstattung hinnehmen.



Die Extras, mit denen Sharkoon den drahtlosen Spielermausdebütanten bestückt, sind dem Kaufpreis von 40 Euro auf jeden Fall angemessen. Der optische Sensor (IR-LED) ist ein Mittelklassemodell, das mit bis zu 6.000 Dpi abtastet und dem für eine Minimierung des Stromverbrauchs keine zusätzliche ARM-CPU assistiert. Der interne Akku (Kapazität: 930 mAh/40 Stunden Laufzeit laut Hersteller) der Rechtshändermaus wird mit dem mitgelieferten, 1,8 m langen USB-auf-Mikro-USB-Kabel oder drahtlos (Qi) geladen. Der interne Speicher hat Platz für sechs Profile sowie Makros, die allerdings nur 16 Zeichen oder Tastenfolgen lang sein dürfen. Die im RGB-Farbraum pulsierende Heckbeleuchtung ist zur Anzeige der per Wippschalter (Voreinstellung) gewählten Dpi-Stufe gedacht. Letztgenannte wird auch auf dem Bildschirm angezeigt. Dazu müsst ihr allerdings die Standardsoftware installieren, in der keine Einstellungen für die Pfadbegradigung, die Hubhöhe oder die Oberflächenkalibrierung vorhanden sind. Außerdem könnt ihr hier nur die Beleuchtungsfarbe für die verschiedenen Dpi-Schritte händisch festlegen, Effekte fehlen. Die Ergonomie der dank gummierter Fingermulden sehr griffigen Maus ist gut, aber nicht optimal. Die Abtastleistung des ATG4090-Sensors ist dagegen anstandslos. Er reagiert auch bei 6.000 Dpi absolut präzise, verzögerungsfrei und mit einer Lift-Off-Distanz von lediglich 1,4 mm.

Spielermäuse

Auszug aus Testtabelle mit 24 Wertungskriterien

PC Games SPARTIPP Ausgabe 10/2019 1.71

Produkt	G MX518 Legacy	Pro Intellimouse	Skiller SGM3 (Grau)
Hersteller/Vertrieb (Webseite)	Logitech (www.logitech.de)	Microsoft (www.microsoft.com/de-de)	Sharkoon (https://de.sharkoon.com)
Preis/Preis-Leistung	Ca. 60,- Euro/gut	Ca. 50,- Euro/gut	Ca. 40,- Euro/sehr gut minus
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1967459	www.pcgh.de/preis/1992377	www.pcgh.de/preis/2095875
Bauart/Anschluss/Verarbeitung	Kabel-Maus/USB/sehr gut	Kabel-Maus/USB/sehr gut	Drahtlos 2,4 GHz/USB-Ladekabel/sehr gut
Empfohlener Spielstil\geeignet für	Low-, Mid- und High-Sense/Rechtshänder	Low-, Mid- und High-Sense/Rechtshänder	Low-, Mid- und High-Sense/Rechtshänder
Ausstattung	2,28	2,18	2,55
Abtastung/Lasertyp	Optisch (IR-LED)/HERO Sensor	Optisch (IR-LED, blau)/Pixart PAW3389PRO-MS	Optisch (IR-LED)/ATG4090
Anzahl Tasten	7 + Scrollrad	4 + Scrollrad	7 + Scrollrad
Maximale Auflösung	16.000 Dpi (ohne Abtasthilfen durch ARM CPU)	16.000 Dpi (Abtasthilfen per ARM-CPU)	6.000 Dpi (keine Abtasthilfen per ARM-CPU)
Kabellänge	Ca. 210 cm	Ca. 180 cm	Ca. 180 cm (USB-auf-Mikro-USB-Ladekabel)
Sonderausstattung	Dpi-Umschaltung (5 Stufen, 100-Dpi-Schritte), 8 frei programmierbare Tasten, Profilumschaltung per Knopfdruck möglich, Makrofunktion, 32 Bit ARM-CPU, Onboard-Speicher für Makros und fünf Profile, 1.000 MHz Polling Rate	Dpi-Umschaltung (5 Stufen mit Bildschirmanzeige), ARM-CPU, alle Tasten/Scrollrad frei programmierbar, Makrofunktion, Speicher für ein Profil und Makros, RGB-Beleuchtung (keine Effekte, 9 vorgegebene und eine individuelle Beleuchtungsfarbe für die Unterbodenbeleuchtung am Heck), 1.000 Hz Polling Rate	Dpi-Wippschalter (6 Stufen mit Bildschirmanzeige), sechs programmierbare Tasten, Speicher für Makros (max. 16 Zeichen) und sechs Profile, RGB-Beleuchtung (keine Effekte nur frei Farbwahl für die Anzeige der Dpi-Stufen am Hecklogo), 1.000 Hz Polling Rate, drahtloser Betrieb (2,4 GHz-Nano-Empfänger), Qi-Ladung möglich, An/Aus-Schalter, ein Satz Mausgleiter
Eigenschaften	1,41	1,65	1,48
Größe (H × B × T)/Gewicht/Volumen*	43,0 × 73,0 × 131,0 mm/101 g/108 cm³	43,0 × 69,0 × 132,0 mm/106 g/103 cm³	39,0 × 67,0 × 125,0 mm/110 g/86 cm³
Druckpunkte Haupt-/Sondertasten	Sehr gut/sehr gut	Sehr gut/sehr gut	Sehr gut/gut
Druckpunkt/Rasterung Scrollrad	Sehr gut/sehr gut	Gut/gut bis sehr gut	Sehr gut/gut bis sehr gut
Funktionsumfang und Features Software	Befriedigend/keine Untergrundkalibrierung, kein Angle-Snapping einstellbar, keine Option für die Lift-Off-Distanz	Gut bis sehr gut/Untergrundkalibrierung in Kombination mit Lift-Off-Distanz, Angle-Snapping einstellbar, keine Beleuchtungseffekte	Ausreichend/keine Untergrundkalibrierung, kein Angle-Snapping einstellbar, keine Option für Lift-Off-Distanz, keine Beleuchtungseffekte
Leistung	1,21	1,21	1,51
Ergonomie	Sehr gut (alle Griffstile)	Sehr gut (alle Griffstile)	Sehr gut (alle Griffstile)
Präzision/1.000 Hz Polling Rate	Sehr gut/ja, per Software	Sehr gut/ja, per Software	Sehr gut/ja, per Software
Gleiteigenschaften	Gut	Gut	Gut bis sehr gut
Abtastverhalten/Lift-Off-Distanz	Sehr gut/niedrig: ca. 1,4 mm	Sehr gut/niedrig: ca. 1,5 mm	Sehr gut/niedrig: ca. 1,5 mm
FAZIT	⊕ Leistung Sensor/Druckpunkte Tasten ⊕ Sehr gute Ergonomie dank MX518-Form	⊕ Ergonomische Form des Urmodells ⊖ Bedienung Software/keine RGB-Effekte	⊕ Preis-Leistungs-Verhältnis/Ausstattung ⊖ Abtastung ohne ARM-CPU-Unterstützung
	Wertung: **1,46**	Wertung: **1,49**	Wertung: **1,71**

* Angenäherte Form


GRID™
GET YOUR HEART RACING
2019 gamescom award winner of Best Racing Game
#LikeNoOther
Jetzt vorbestellen
und limitierte Erstauflage sichern!
11. OKTOBER
PS4 XBOX ONE PC
Limitierte Erstauflage
+ Carbon-Skin & XP-Boost!
CODEMASTERS®